CONSOLES +

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES +

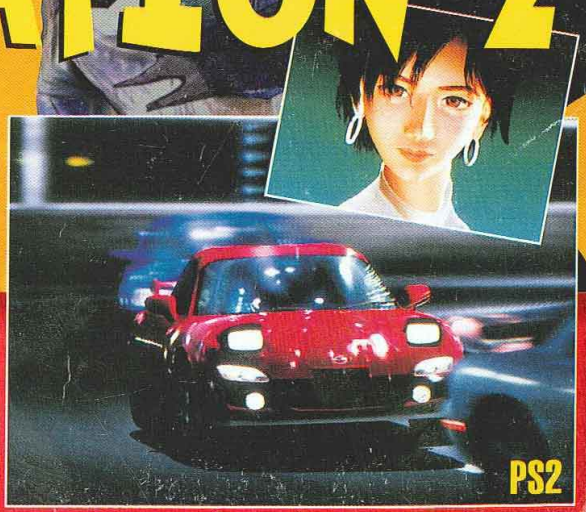
Metal Gear
15 pages de soluce complète

La Dreamcast, reine de la baston
- Power Stone
- Psychic Force 2012

EXCLUSIF !

LA BD SOUL REAVER

Sony présente LA PLAYSTATION 2
Les premières photos, les dernières infos

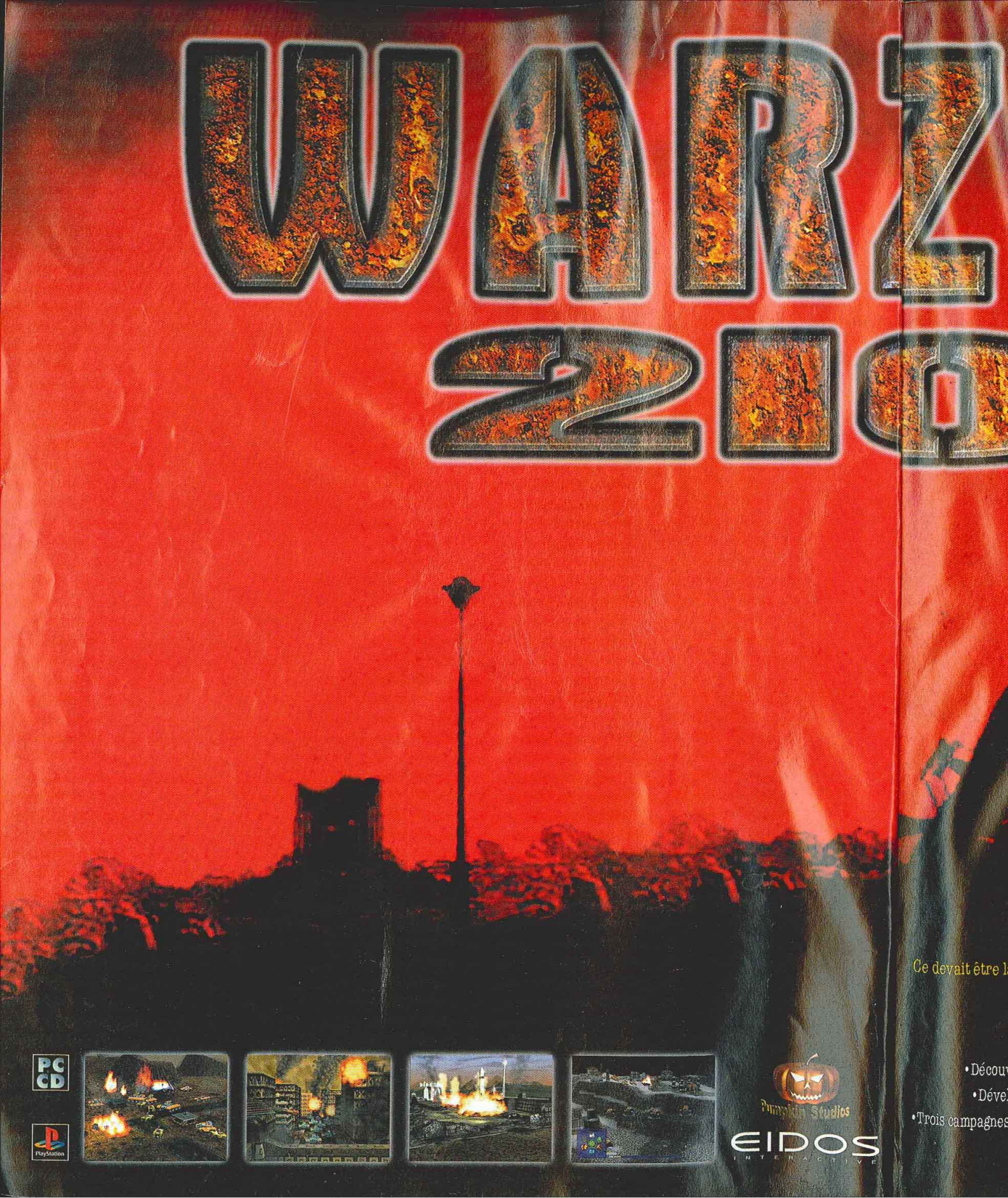


TOUTES LES NOUVEAUTÉS ARCADE !

N° 87 AVRIL 1999. 35 F. BELGIQUE: 255 FB. SUISSE: 10 FS. ESPAGNE: 1090 PTAS. MAROC: 65 DH. ITALIE: 10 500 L. CANADA: 10 $. ISSN 1162-8669

T 6745 - 87 - 35,00 F

WARZ
21C



Ce devait être l

- Découv
- Déve
- Trois campagnes

PC CD

PlayStation

Pumpkin Studios

EIDOS INTERACTIVE

RZONE
2100

Ce devait être la Guerre qui mettrait fin à toutes les guerres... Mais en ressortant de votre abri, vous découvrez un monde de désolation et de barbarie dans lequel vous devrez vous battre pour votre survie.
Warzone 2100 ouvre une nouvelle dimension aux jeux d'action et de stratégie en temps réel.

- Découvrez des centaines de technologies disparues.
- Développez et créez vos propres unités de combat.
- Trois campagnes scénarisées aux combats tactiques intenses.
- Intelligence artificielle sophistiquée des unités et réactions de combat avancées.
- Effets de transparence et terrains en 3D texturés et mappés en ombrage Gouraud.
- Environnement en 3D véritable - vivez l'action sous tous les angles possibles.

Warzone 2100™ Pumpkin Studios 1998. © & édité par Eidos Interactive 1998. Tous droits réservés.

Peters Plane

SOMMAIRE

EN AVRIL, JOUEZ SANS FIL

PREVIEWS

500 GP (arcade)	22
BATTLE GEAR (Arcade)	18
BLUE STINGER (DC)	24
CARRIER (DC)	28
CASTLEVANIA 64 (N64)	62
CRAZY TAXI (arcade)	14
CROC 2 (PS)	54
DEAD OR ALIVE 2 (arcade)	12
DINO CRISIS (PS)	38
DIVER'S DREAM (PS)	62
DRIVER (PS)	52
DRUM MANIA (arcade)	23
GIGA WINGS (Arcade)	19
GOEMON 2 (N64)	54
GUN BEAT (arcade)	20
GUNDAM, GAIDEN SIDE STORY 0079 (DC)	42
HOUSE OF THE DEAD 2 (DC)	32
HYBRID HEAVEN (N64)	40
JOJO'S VENTURE (PS)	39
LEGACY OF KAIN : SOUL REAVER (PS)	64
MAKEN X (DC)	36
MAX PAYNE (DC)	63
NEED FOR SPEED 4 (PS)	52
RASETSU NO KEN (PS)	34
RC DE GO (arcade)	18
STREET FIGHTER III, 3rd STRIKE (arcade)	19
SUPER PUZZLE BOBBLE (arcade)	18
SUPER SPEED RACING (DC)	30
SYPHON FILTER (PS)	50
TRAP RUNNER (PS)	63
UM JAMMER LAMMY (PS)	54
VELOCITY (DC)	53
V-RALLY 2 (PS)	53

TESTS

AERO DANCING (DC)	120
BEETLE ADVENTURE RACING (N64)	102
DARKSTALKERS 3 (PS)	86
DUNGEONS & DRAGONS (SATURN)	114
GEX 3 (PS)	88
GUARDIAN'S CRUSADE (PS)	80
LE CAUCHEMAR DES SCHTROUMPFS (GBC)	124
LIVE WIRE (PS)	124
MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER (PS)	104
MONACO GP RACING SIMULATION 2 (PS)	92
MUCHO (PS)	118
POWER QUEST (GBC)	124
POWER STONE (DC)	98
PSYCHIC FORCE 2012 (DC)	108
RIDGE RACER TYPE 4 (PS)	74
SHANGAI POCKET (GBC)	124
SILENT HILL (PS)	82
SPORTSCAR GT (PS)	112
STREET FIGHTER 2 COLLECTION (PS)	116
STREET SKATER (PS)	91
T'AI FU (PS)	94
WCW THUNDER (PS)	124
WING OVER 2 (PS)	106
YOYO PUZZLE PARK (PS)	124

Une fois de plus, les jeux présentés à l'AOU n'auront plus aucun secret pour vous.

La so
Metal Gea
de M

P.74

Ridge Racer Type 4 : deux mois après la sortie japonaise, Sony propose la version française. Enorme !

La Playstation 2 est enfin dévoilée. Premières photos, dernières infos.

TROMBINOSCOPE 8

La "Comics Drinks", la boisson des comiques, débarque à la rédac'... Aïe !

JAPON 10

Le compte-rendu du plus grand salon de l'arcade au Japon (Dead or Alive 2, Crazy Taxi, Street Fighter III) et toute l'actualité de vos consoles favorites. Kagotani san vous a gâtés.

NEWS 46

La Playstation 2 disséquée. La réponse des revendeurs à l'interdiction d'importation de la DC. Le Pocketstation au banc d'essai. Et tous les jeux à venir sur toutes les consoles....

BD SOUL REAVER 67

Découvrez en exclusivité la bédé de Soul Reaver. Raziel sort ses griffes.

REMERCIEMENTS
ADGG, BEST GAMES, ESPACE 3, GAME PARTNER, GAME STATION, MICROMANIA, POWER GAMES, RED SUN, SATELLITE, SCORE GAMES, SUNRISE et VIDEO STORY, à MetaCreations pour ses logiciels de création graphique, Super Goo, Kai's Photo Soap, Bryce 3D, Ray Dream 3D, Eye Candy et KPT 3, ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Salut aussi à Eliotrope, Gilles (Bubar), Danièle (S.O.S Mac) et David (Half life). Enfin, un grand merci à Fire International et à la Société Web.

TESTS

Ridge Racer Ty
Hill (PS), Power
Dungeon's & D
Beetle Adventu
(N64)... : tous le
passés au crib

SOLUCE

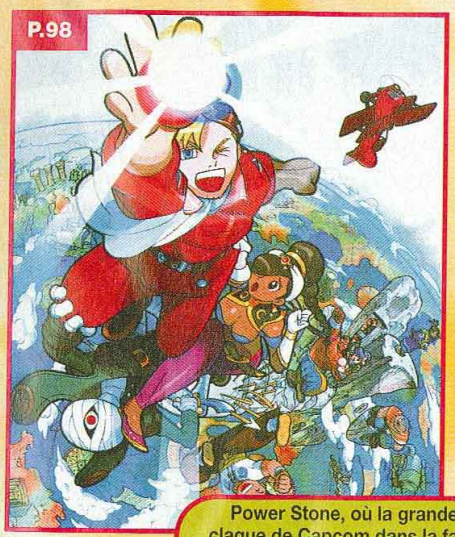
La soluce comp
Gear Solid Snal

LA HOT
Switch s'occup
chaque mercre
attentes. Sur le
tips de Switch,

ux
t plus
s.

P.128

La soluce complète de Metal Gear pour tous les accros de Meryl et Snake.



P.98

Power Stone, où la grande claque de Capcom dans la face de la Dreamcast. Stupéfiant !

P.64

Soul Reaver. Découvrez les dernières infos sur ce jeu mystique et, en exclusivité, la première partie de la bédé.

46
t disséquée.
revendeurs
l'importation
cketstation
. Et tous les
toutes les

ER 67
xclusivité
Reaver.
griffes.

ROMANIA,
EO STORY, à
Photo Soap,
media. Salut
nfin, un grand

TESTS 74
Ridge Racer Type 4 (PS), Silent Hill (PS), Power Stone (DC), Dungeon's & Dragons (Saturn), Beetle Adventure Racing (N64)... : tous les jeux du mois passés au crible.

SOLUCE 128
La soluce complète de Metal Gear Solid Snake (PS), et des

TIPS tas de secrets... 146
Malgré une semaine de vacances à la neige, Switch a rendu les tips à l'heure... On le croit pas encore, ça ! Et si c'était la solution ?

COURRIER 156

2 MÉGA CONCOURS !

- **INÉDIT :** + de 150 CD audio Zelda à gagner (p.111) !
- **GAGNEZ** des jeux Astérix sur PS et GB (P.107)

LA HOT-LINE UNIQUEMENT SUR MINITEL

Switch s'occupe de vous chaque jour de la semaine sur Minitel. Présent en fin de journée mais également chaque mercredi après-midi, de 14 h à 18 h, il répond en direct ou sous 24 h à toutes vos questions et attentes. Sur le 3615 TCPLUS*, vous trouverez aussi de larges informations sur tous nos tests, les derniers tips de Switch, la vie de la rédac, la reproduction du Panda ainsi que des News récentes. (*3615 : 2.23 F/min)

EDITO

Depuis quelques mois, la presse spécialisée spéculait sur les capacités de la future Playstation 2. Maintenant que Sony a levé le voile sur sa console, de quoi allons-nous parler ? Sérieusement, je dois dire que je ne suis pas mécontent des informations que nous vous avions données le mois dernier à ce sujet. Kagotani san a vraiment assuré. Ce qu'il écrivait sur la Playstation 2 s'est révélé exact à quelques détails près. Tu le crois ça ? Elle est vraiment puissante la petite nouvelle de Sony. De plus, il est évident que la compatibilité avec la Playstation est un atout qui devrait séduire les joueurs comme les éditeurs, qui n'hésiteront pas à continuer à développer des jeux sur cette machine. La vie est belle pour les consoleux : la Dreamcast arrive cette année et la Playstation 2 en 2000. Que demander de plus ? Une nouvelle console Nintendo ?
Il est évident que les jeux de la prochaine génération seront magnifiques. Il suffit de regarder Sonic Adventure ou Sega Rally 2 pour s'en assurer. Mais les performances techniques ne font pas tout, et une fois passé le choc des superbes image, on s'apercevra sans doute que des grands jeux comme Zelda ou Metal Gear, ça ne court pas les rues.
Alain Huyghues-Lacour.

LA PASSION. LA GLOIRE. LE FOOTBALL.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE, saison 1998/99. Ce nom évoque à lui seul toute la passion, la force, la ferveur de l'élite du football européen. Désormais, UEFA CHAMPIONS LEAGUE, saison 1998/99, sur PC et PlayStation, vous offre l'unique opportunité de vivre chaque seconde de cette prestigieuse compétition.

Prenez le contrôle des plus grands clubs d'Europe et livrez des rencontres au sommet, dans des stades de légende, pour conquérir le titre suprême.

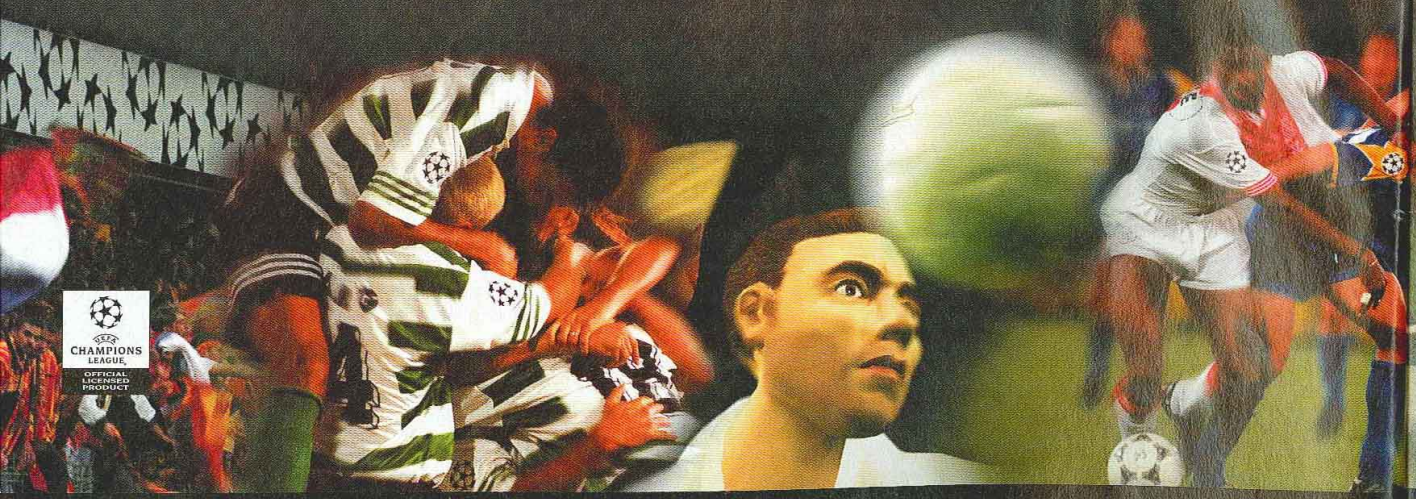
Un jeu de football explosif, incroyable de réalisme et aux graphismes superbes, qui vous plongera au cœur de la plus grande compétition de clubs au monde.

- Le seul Jeu Vidéo Officiel de l'UEFA CHAMPIONS LEAGUE, saison 1998/99. Les véritables clubs, joueurs, maillots, logos et sponsors de la saison.
- Inclus : tous les clubs vainqueurs des années antérieures, du début de la Coupe de Champions à l'actuelle UEFA CHAMPIONS LEAGUE.
- De nombreux modes de jeu incluant l'UEFA CHAMPIONS LEAGUE, des matches amicaux, des tournois personnalisés et des matches scénarios uniques.
- Représentation fidèle et superbe de 21 des plus grands stades d'Europe.
- Commentaires en temps réel et introductions aux matches par Roger Zabel.
- Joueurs réalisés en motion capture et entièrement texturés. Intelligence artificielle sophistiquée.
- Toutes les statistiques actualisées de la saison 1998/99, affichées en tableaux graphiques haute résolution dans le plus pur style de l'UEFA CHAMPIONS LEAGUE.

LE JEU.

PC CD

PlayStation



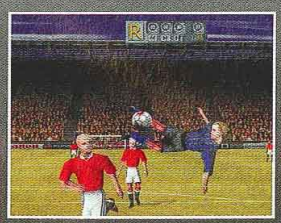
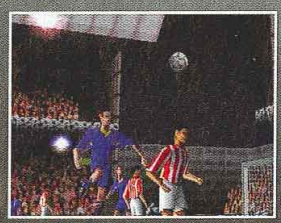
Silicon Dreams

Les noms et images des personnes ainsi que tous les noms et logos des clubs sont les propriétés de leurs ayants droits respectifs. L'UEFA ne peut être tenue responsable pour les reproductions non autorisées de ces noms et logos. Tous les logos UEFA et " UEFA CHAMPIONS LEAGUE " sont des marques déposées. Aucune reproduction des ces marques n'est pos

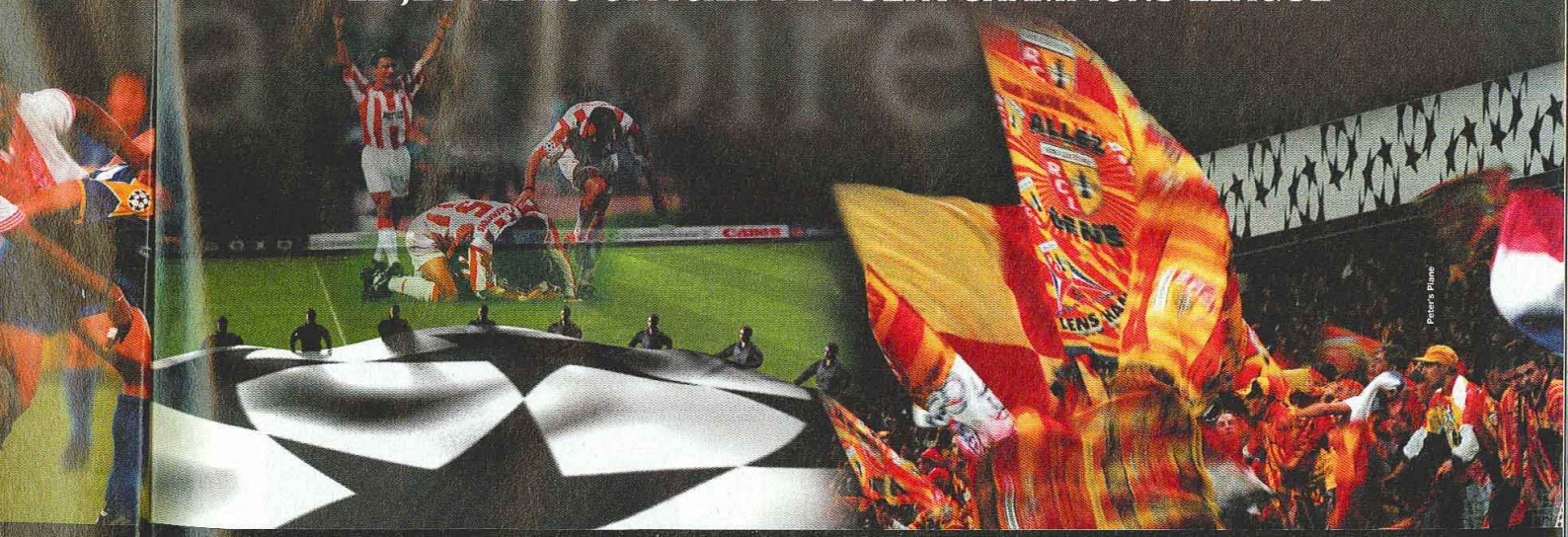
UEFA

CHAMPIONS LEAGUE®

SAISON 1998/99

LE JEU VIDEO OFFICIEL DE L'UEFA CHAMPIONS LEAGUE

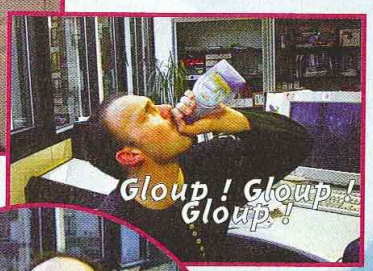


www.eidos.com EIDOS INTERACTIVE

ONS LEAGUE " sont des marques dép Aucune reproduction des ces marques n'est possible sans l'accord écrit de l'UEFA. Tous droits réservés par l'UEFA. Edité par Eidos Interactive Ltd. © et développé par Silicon Dreams Studio Ltd. 1999. Le logo « » et " PlayStation " sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc.

COMICS DRINKS

Il se passe souvent des choses incroyables à la rédaction, mais peu de personnes le savent. Il y a quelque temps, un vieil homme est venu nous voir et nous a proposé une lotion miracle : le Comics Drinks. Quelques gouttes dans votre boisson préférée et c'est le délire total ! Cette potion a en effet le don de rendre drôle et irrésistible la personne qui en boit. Anne Roumanov et Bernard-Henri Levy sont déjà sous perfusion...



Après enquête, il s'avère que la boisson que Spy a ingurgitée n'est que de l'eau de source et qu'elle n'a jamais contenu de Comics Drinks. Etonnant, non ?

JAPON

AOU 99

Le triomphe de la Naomi

L'industrie de l'arcade va mal. Peu d'éditeurs étaient présents sur ce salon. Néanmoins, cette cuvée 99 est loin d'être médiocre. Certes, ce n'est pas un millésime inoubliable, mais tout n'est pas à jeter, bien au contraire...

Damco est en déficit. SNK pédale et s'en trouve réduit à distribuer au Japon les titres de Midway-Atari Games. Sega fait des économies. Capcom a un besoin cruel de liquidités. Bref, dans cette période de vaches maigres, chacun y va de son plan de rigueur. Mais le marché est-il si mauvais ?

La fin des cartes compatible PS

Avec la carte SK-V "Naomi" compatible Dreamcast, un standard unique est né, une première. Sur le salon, tous les éditeurs ralliaient l'étendard Sega. SNK renonce officiellement à sa Hyper Neo Geo 64 pour la Naomi. Namco travaille sur la carte avec ses 50 kits de développement. Konami et Taito y vont encore de leurs cartes maison, mais pour combien de temps ? Sonic se frotte les mains. L'argent rentre à flots, et c'est autant de gros titres en préparation pour sa Dreamcast. Néanmoins, Sega craint les éditeurs-tiers qui par leur ingéniosité pourraient bien battre ses AM en gérant mieux le potentiel de la Naomi. La supériorité des AM s'exprimait jusqu'à présent par la suprématie de leurs cartes Model 2 et Model 3. Avec la Naomi, tout le monde est désormais au même niveau.

Roulez en Ferrari...

Pour remédier à ce risque, l'AM2 a sorti la carte "Super Naomi", développée par Nec et comportant 4 cartes PowerVR

PRIX DE L'INDUSTRIE

Ferrari fut le choc du salon et a provoqué un véritable tsunami dans l'industrie de l'arcade.

PRIX DE L'INNOVATION TECHNOCOGIQUE

Ce nouveau casque de réalité virtuelle, basé sur la Glastron de Sony et couplé à un PC, permet d'exécuter des gestes rapides à 360°, sans décrochages graphiques. De plus, il est très bon marché (tout du moins pour les pros). Sega serait sur l'affaire...

(pour mémo
peut en asso
L'AM2 était
démonstrati
avec un nou
Dans ce jeu
mettant en s
modèle de la
découvre un
hallucinante
films de FFV
réel. La puis
Super Naom
visuellement
restera là, ca
titre ne seron
mi-mars.

... ou e

Dans l'immé
(AM3) impres
réalisation, s
son originalit
or Alive 2 (Te
émerveillé le
une réalisatio

Flash Socc
du futu

Pilot Kids : Psikyo adopte aussi la Naomi.

LA GUERRE DU SON

L'AOU Show'99 a été le théâtre d'un affrontement dans le domaine des jeux musicaux. Konami, qui a lancé le genre, domine avec une créativité importante. Mais la concurrence pousse au portillon, sans trop savoir comment s'y prendre. Sega cherche encore. Bust a Move arcade a été l'occasion d'une alliance "Namco (distribution)-Atlus (borne)-Enix (jeu)" peu convaincante, tandis que Jaleco présentait un plagiat maladroit de Beatmania.

(pour mémoire, sachez qu'on peut en associer jusqu'à 16). L'AM2 était venu faire la démonstration de son monstre avec un nouveau titre : Ferrari. Dans ce jeu de course 3D mettant en scène le dernier modèle de la Scuderia, on découvre une séquence hallucinante ! Imaginez les films de FFVIII, mais en temps réel. La puissance de cette Super Naomi enfonce visuellement le Model 3. On en restera là, car les détails sur ce titre ne seront révélés qu'à la mi-mars.

... ou en taxi !

Dans l'immédiat, Crazy Taxi (AM3) impressionnait par sa réalisation, son dynamisme et son originalité. Quant à Dead or Alive 2 (Tecmo), il a émerveillé le public par une réalisation incroyable.

La rumeur sur le salon (disons qu'il est encore trop tôt pour l'annoncer officiellement) veut que SNK et Capcom s'unissent. Vulnérables séparément (Street Fighter, Fatal Fury et King of Fighters sont usés jusqu'à la corde), les deux éditeurs auraient passé un accord pour méler leurs sagas maison. Verrons-nous dans l'avenir un Super King of Fighters mettant en scènes des persos de Capcom ? Ou un SNK Vs Capcom sur le modèle de Marvel Vs Capcom ? On se prend à rêver...

Avec Clit Stone (Sega AM1), la Naomi a son jeu de réflexion.

PRIX DE L'ORIGINACITÉ

L'AM1 (Sega), avec le soutien de la Japan Airlines, a mis au point un jeu Naomi fantastique de réalisme et de fun. Cette simulation aérienne propose un cockpit simplifié, mais assez réaliste pour qu'on s'y croit. En plus, c'est beau !

Flash Soccer : le baby-foot du futur, signé Sega.

Le jeu propose une foule de situations.

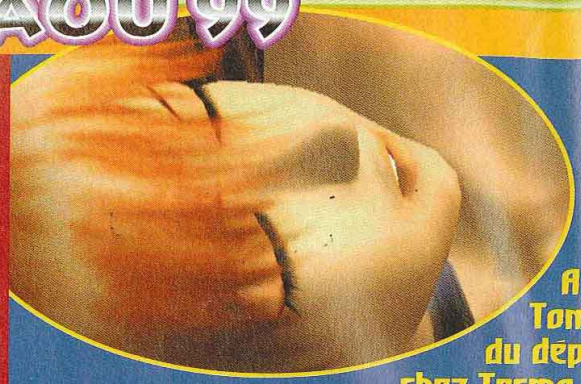
Le cockpit intègre les commandes de base.

PRIX DU ZARB

Revoilà le Flash Beats de l'AM4 (Sega). On n'y comprend toujours rien...

VERTIGINEUX

Jeté à travers un vitrail, vous faites une chute de 40 mètres ! Séquence émotion !



Tecmo: l

A propos de Dead or Alive 2, Tomonobu Itagaki, directeur du département développement chez Tecmo, déclare : "Mon but : être le premier devant Tekken 4 et Virtua Fighter 4 !". Pour gagner ce combat de titans, il a fourbi ses meilleures armes.

Après le succès du premier volet sur ST-V, Tecmo s'est fait une renommée solide dans le domaine des jeux de combat 3D. Toujours conçue sous la direction de Tomonobu Itagaki, père de DoA, cette suite a été un véritable choc pour ceux qui doutait encore de la Naomi. Certes, on connaissait déjà Ferrari, de l'AM2, mais il était développé sur Super Naomi. Le jeu de Tecmo tourne, lui, sur une simple Naomi et, sur le salon, il a laissé tout le monde sans voix. Initialement pensé pour le Model 3, Dead or Alive 2 est passé sur Naomi pour des considérations propres au marché en récession. La Naomi aurait permis ainsi de faire baisser le prix global jeu + borne à environ 6 000 francs. Monsieur Itagaki aime à préciser que la version présentée n'est qu'à un petit 30 % de son développement. Il a voulu intégrer pour l'AOU Show un maximum d'éléments à même de donner une idée de ce que sera le jeu. D'ici la sortie officielle, l'aspect visuel devrait être grandement amélioré (au niveau de la finesse, des textures, de l'animation et des effets). Or, déjà à ce stade, on est envoûté. Les stages sont complètement en 3D et très vastes, avec un relief très prononcé (tours, montagnes, chutes d'eau, etc.), et les déplacements sont gérés par le stick analogique de la borne. Conformément à la tradition, on trouve les anciens persos mêlés à de nouvelles têtes. Un mode en équipe par relais permettrait, comme dans Rival School, de choisir deux persos en début de jeu. Toutes les combinaisons offensives et défensives en duo seraient alors autorisées. Ce choix a été fait pour répondre à une tendance actuelle mais surtout pour offrir un challenge intéressant aux vétérans du genre. Les commandes ont été une nouvelle fois simplifiées pour se mettre au niveau des joueurs débutants mais aussi pour pouvoir enchaîner les Combos sans se prendre la tête. Itagaki renforce ainsi le côté spectaculaire et surtout le plaisir de jeu. Vu la configuration des stages, il va de soi qu'on pourra exploiter le relief à fond. Ecraser le

Le vernis à ongles est même assorti aux sous-vêtements !

COURSE-POURSUITE

Après avoir expulsé l'adversaire dans le vide, vous le prenez en chasse à travers la chute d'eau, 60 mètres plus bas.

no: le pari du combat 3D

La Naomi permet une 3D hyper détaillée.

Les tenues possèdent une souplesse réaliste.

Les seins bougent. Les petites culottes sont là. Tsss...

A venir, un effet de brume de la chute d'eau.

Animation en 60 images/s : spectacle garanti !

L'effet de l'eau n'est pas encore intégré.

Vous tomberez de haut !

visage de son adversaire contre un mur peut être certes plaisant, mais le balancer de 400 mètres de haut pour lui retomber dessus le sera bien plus. Cette gestion nouvelle des décors, introduit timidement dans Power Stone, procure un dynamisme spectaculaire et rafraîchissant. Certains éléments des stages sont destructibles, d'autres simplement dangereux (les éoliennes, par exemple...). Itagaki travaille sur le mouvement des combattants afin que leurs corps épousent toujours parfaitement le relief et ne soient pas simplement posés dessus. Les combats se dérouleront aussi bien de jour que de nuit. Une affaire à suivre de très près !

Le jeu fourmille d'animations.

TECMO

- Naomi
- 1999

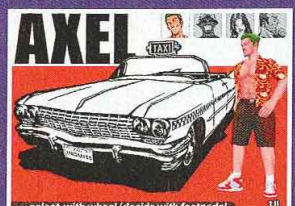
LA MAGIE SUR NAOMI

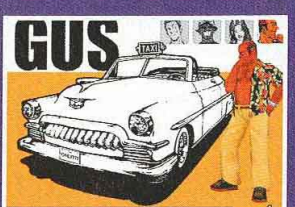
Le jeu devrait inclure des pouvoirs magiques jamais vus dans le genre du combat 3D.

AOU 99

Vos pare-chocs font le ménage !

4 CHAUFFEURS AU CHOIX





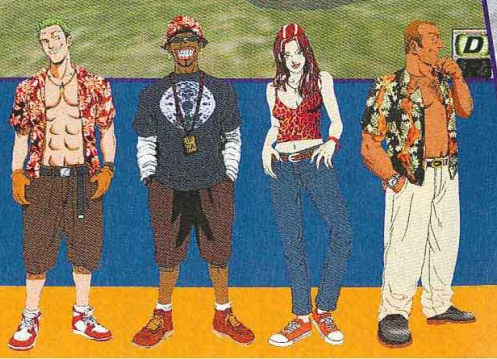
Il faut enchaîner les courses.

La cage verte est votre destination.

Rien ne peut vous arrêter !

Les rampes permettent de belles figures.

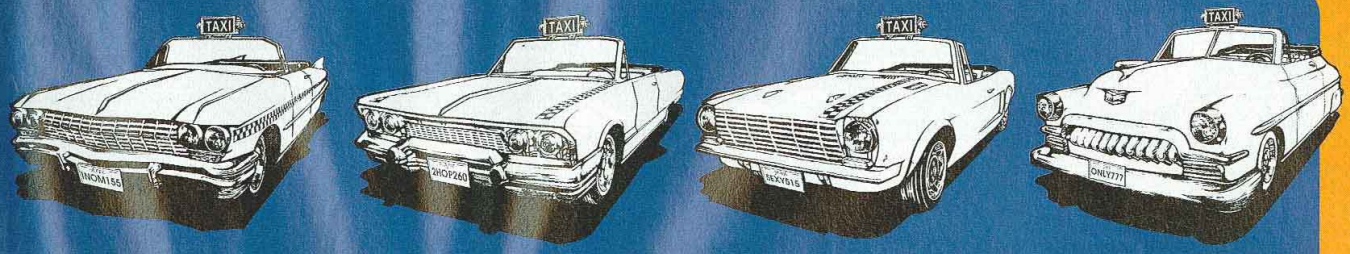
Seule votre l compte !



A

Après u silence l'AM3 a une bon bras : C La Naon sourire aiguise

L'AO visa jeux Parmi eux, C partie des bo Vous incarne de taxi à la re clients dans l Francisco. En libre et très d fait l'objet d'u particulier. O mobilier urba le trafic autor piétons qui s' occupations L'impression agglomératio incroyableme Dans cet envi réaliste, vous recherche de par un large c un grand "S" La couleur de (vert, orange, si le client est On arrête le ta du cercle pou client à bord. sous forme de vous indique l suivre et un é destination. S



AM3 : le réveil

Après un long silence radio, l'AM3 arrive avec une bombe sous le bras : Crazy Taxi. La Naomi a le sourire et Sonic aiguise ses dents.

L'animation des amortisseurs est superbe.

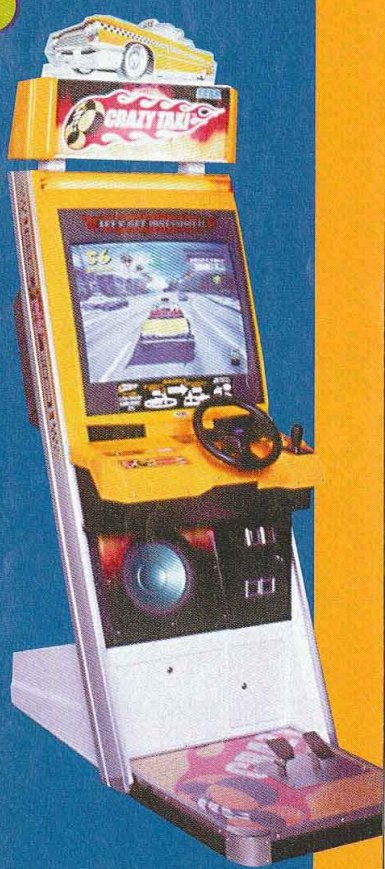
L'AOU'99 offrait un visage terne, les bons jeux étant rares. Parmi eux, Crazy Taxi faisait partie des bonnes surprises. Vous incarnez un chauffeur de taxi à la recherche de clients dans les rues de San Francisco. Entièrement en 3D libre et très détaillée, la ville a fait l'objet d'un soin tout particulier. On y retrouve le mobilier urbain, la végétation, le trafic automobile et les piétons qui s'adonnent à leurs occupations quotidiennes. L'impression de vie dans cette agglomération virtuelle est incroyablement bluffante. Dans cet environnement hyper réaliste, vous êtes à la recherche de clients désignés par un large cercle au sol et un grand "S" au-dessus d'eux. La couleur de ces éléments (vert, orange, rouge) indique si le client est pressé ou non. On arrête le taxi à l'intérieur du cercle pour prendre son client à bord. Une boussole sous forme de flèche pivotante vous indique la direction à suivre et un écran affiche la destination. Si vous traînez trop en route, le client s'impatiente et quitte votre taxi. Vous gagnez des bonus (sous forme de secondes) à chaque nouveau client ou en réussissant des acrobaties (sauts, Crazy Combos, etc.). Suivant ce que vous faites, le client vous encourage ou vous insulte.

Panique totale

La liberté de mouvement est totale. Vous tracez dans la ville, le pied au plancher, tout en essayant d'éviter les carambolages. Pour gagner du temps, il faut user au maximum des raccourcis : couper à travers les places et les parcs, s'engager dans les escaliers, etc. La voiture effectue alors des bonds dans les rues en montagnes russes. Aux carrefours, les véhicules pilent pour vous éviter. Les passants fuient et crient au fou dans une panique totale ! Comme dans le dernier James Bond, on peut monter au sommet d'un parking et faire le grand plongeon. Il existe aussi des techniques spéciales pour faire des démarrages canons ou des sauts de puce bien pratiques. La ville ne comporte pas de signalisation routière. Le jeu gère la marche avant et arrière. Le score est établi par vos recettes.

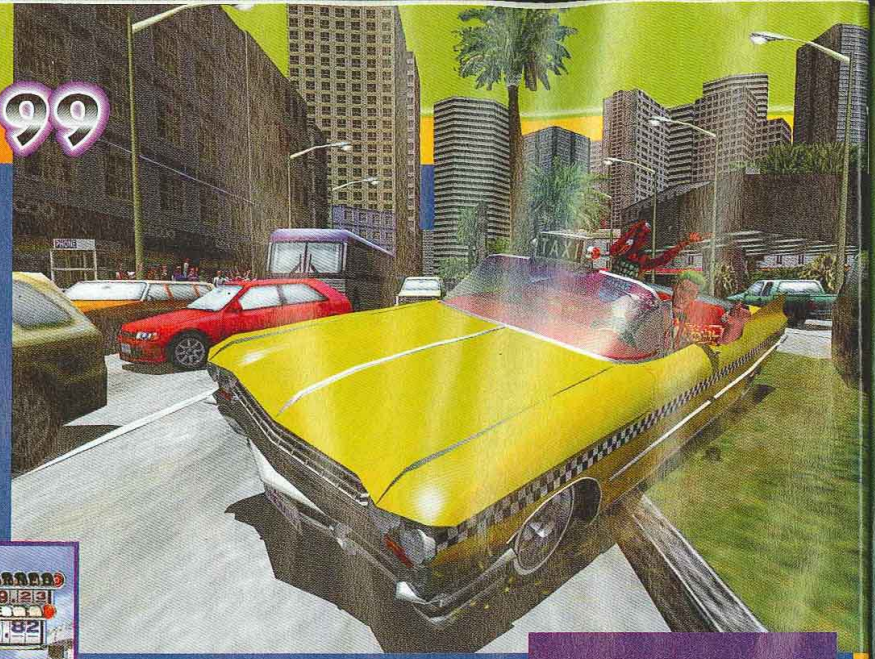
Plus vite, chauffeur !

Techniquement, personne n'avait imaginé que la Naomi se montrerait capable d'afficher autant d'objets 3D animés. Le jeu ne rame à aucun moment, et la qualité graphique est constante. Les effets spéciaux sont impressionnants, comme les étincelles provoquées lors des frottements contre un mur. Côté son, on a droit à des musiques trash signées Off Spring et Bad Religion. Incontestablement, ce premier jeu de course de la Naomi a convaincu. Avec cette nouvelle carte, Sega dispose d'un potentiel énorme, qui lui permettra de produire des titres de qualité pour un prix très raisonnable (on parle de 6000 francs environ).

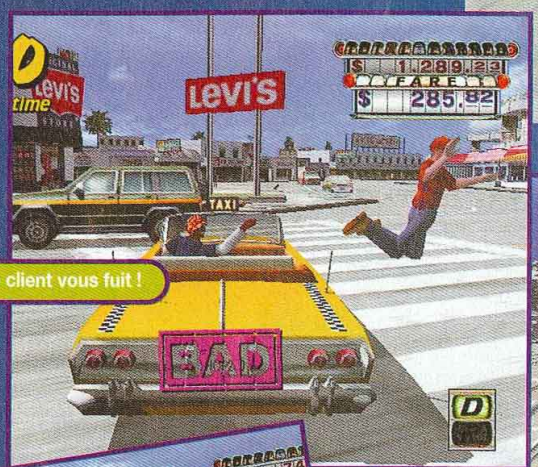


SEGA/AM3

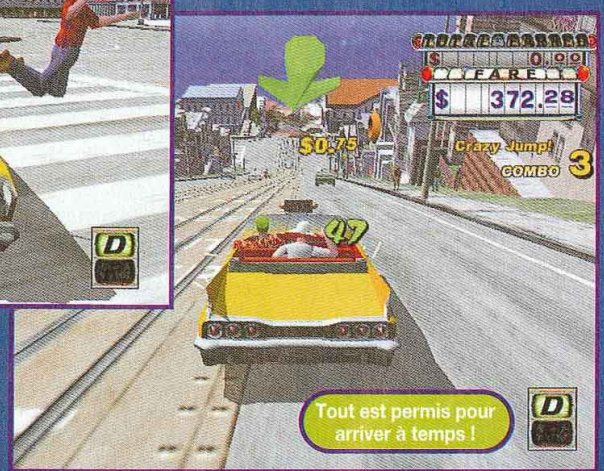
- Naomi
- Disponible



Le client n'est pas content.



Le client vous fuit !



Tout est permis pour arriver à temps !

La plage recèle en bonus.

Ce camion a eu raison de vous !

CE GRAND RETOUR DE L'AM3

Sous l'impulsion de Hisao Oguchi (directeur de l'AM3) et de Kenji Kanno (créateur de Top Skater), l'AM3 signe avec Crazy Taxi l'un de ses meilleurs jeux. Pressenti pour le Model 3, le voilà sur Naomi : 15 personnes y ont travaillé pendant plus d'un an. Bien entendu, Hisao Oguchi pense à une version originale pour la Dreamcast mais refuse une simple conversion. Selon lui, l'opération poserait peu de problèmes et ne prendrait qu'un petit mois pour une équipe de deux personnes ! A titre de comparaison, The House of the Dead 2 a été converti en un mois par une seule personne de l'AM1 !

Hisao Oguchi.

Kenji Kanno.

CUCTURE PUB

1998 Tamsoft Coporati
with the PlayStation ga
Tokyo, Japan. All rights

DANS VOTRE QUÊTE, IL N'Y A PAS QUE LE FER QUE VOUS ALLEZ CROISER.

Dans Guardian's Crusade, vous plongez au cœur d'un monde fantastique peuplé de personnages intriguants, de monstres menaçants et de jouets animés possédant des pouvoirs spéciaux. Au cours de votre voyage pour ramener un bébé monstre à sa mère, vous découvrirez la vraie nature de votre quête ainsi que de nombreux secrets sur le bébé monstre et le monde mystique. A vous de jouer !

GUARDIAN'S CRUSADE

ENFIN UN JEU DE RÔLES VRAIMENT DRÔLE.

PlayStation

TAMSOFT CORPORATION

SOLUTIONS, TRUCS & ASTUCES : 3615 ACTIVISION OU 08 36 68 17 71 - 2,23 F/mn
ATVI - ACTIVISION 25, RUE DUGUAY 95100 ARGENTEUIL - www.activision.com

ACTIVISION®

1998 Tamsoft Coporation. Published and distributed by Activision, Inc. Under License. Activision is a registered trademark and Guardian's Crusade is a trademark of Activision, Inc. Licensed by Sony Computer Entertainment America for use with the PlayStation game console. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Battle Arena Toshinden" is a registered trademark and "Toshinden" is a trademark of Takara Co., Ltd., Tokyo, Japan. All rights reserved. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. All rights reserved. All other trademarks and trade name are properties of their respective owners.

Taito : rester dans la course

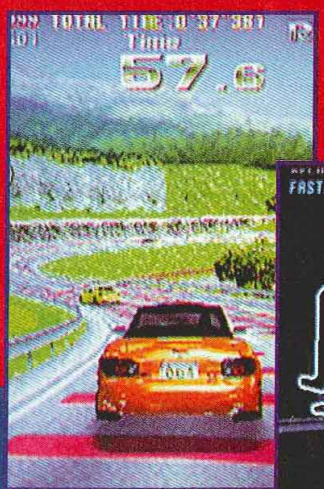
Battle Gear marque le pas par rapport aux titres Naomi.

Pas grand-chose de nouveau chez Taito. L'éditeur semble décidé à rester dans ses propres traces. Au risque de se faire bientôt griller ?

Profitant de la popularité de "Densha de GO !", Taito se la joue voitures radiocommandées, avec "RC de GO !" (1 à 4 joueurs), mais sans émouvoir les foules. Battle Gear (la suite de Side by Side) met en scène des GT nippones de manière honnête. Enfin, Super Puzzle Bobble est la dernière évolution du succès maison. Taito maintient sa présence avec ces titres, mais va se trouver bientôt devant un mur de concurrents Naomi. Le passage chez Sega deviendrait-il vital ?

RC DE GO !

BATTLE GEAR

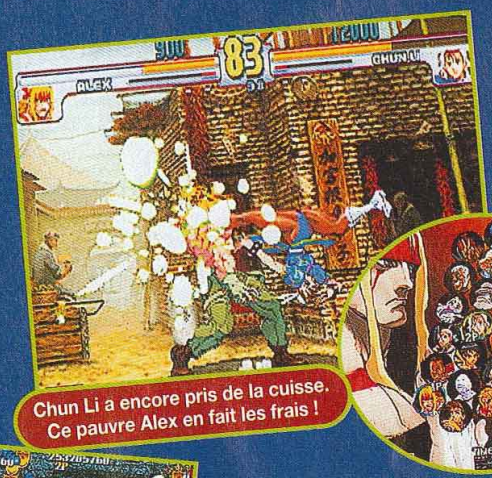


SUPER PUZZLE BOBBLE

Capcom : le bout du tunnel ?

Profitant de la Naomi, Capcom signe son grand retour. Avec une bonne expérience dans le domaine de la 3D, il propose des titres convaincants en termes de technique et de game-play. Si bien que nombre d'observateurs placent l'éditeur devant Namco.

Outre son Power Stone, Capcom dévoilait deux titres : Giga Wings (un shoot dans la pure tradition) et Street Fighter III 3rd Strike "fight for the future". Deux classiques inusables, histoire de se maintenir dans les salles et de satisfaire les fans. On a pu aussi apercevoir sur une vidéo les premières séquences de Strider 2. Prévu sur Playstation, il tourne sur une vieille carte de type System 11. En 2D, avec des effets et des monstres en 3D, il n'a pas convaincu à cause de ces graphismes ternes largement en dessous de ceux du premier volet. On espère que c'est temporaire...



Chun Li a encore pris de la cuisse. Ce pauvre Alex en fait les frais !

Ça bouge bien, malgré le nombre d'effets à l'écran.

Votre puissance de tir évoluera en fonction des bonus récoltés.

Comment voulez-vous vous en sortir ?

PRIX DU RÉALISME ÉCONOMIQUE

Le PDIS est un système de type réseau-modem signé Capcom. Il permet aux salles de connaître en temps réel la fréquentation des bornes de la marque ainsi que leur rendement. On peut consulter le tout sur un ordinateur ou un portable de poche.

De nouveaux persos et des coups inédits.

Treasure : le podium à tout prix

Après le tonitruant Radiant Silvergun, Treasure est de retour en arcade avec un nouveau jeu basé sur la Naomi, intitulé Gun Beat.

TREASURE

- Naomi
- Printemps 99

Treasure est souvent synonyme d'actions intenses et originales. Son nouveau jeu n'échappe pas à la règle. Gun Beat mêle shoot, jeu de combat et course 3D grâce à un concept simple : on court sur un circuit en 3D, en accomplissant un nombre de tours imposé dans un temps imparti. Classique me direz-vous ! Attendez, ce n'est pas fini. Bien sûr, tous les coups sont permis, et tous les raccourcis peuvent être empruntés. Il y a aussi une tonne de pièges, d'items à ramasser et d'ennemis qui font tout pour vous ralentir. A vous de balayer votre chemin à l'aide des armes mises à votre disposition. Si vous enchaînez vos attaques, vous pourrez même encaisser des Combos et marquer un tas de points. Pour gagner du temps, vous disposez d'une jauge vous donnant accès à un Magical Turbo. Le jeu renferme trois circuits (ville, neige, ruines) et quatre persos aux modes de déplacements variés (à pied, en balai magique, à dos de hamster géant, en moto futuriste). Il y a aussi trois modes de jeu : Race, Score Attack (pour marquer un maximum de points) et VS (jusqu'à quatre en link). Les commandes sont très simples. Le levier gère la droite et la gauche pour les mouvements latéraux, la vitesse se module avec la position haute et basse. Le Beat Gun (super attaque spéciale) est déclenché avec un double-coup vers le haut. On dispose aussi de deux boutons : tir normal et saut (double-pression pour le Magical Turbo). Selon le nombre de points acquis au terme de la course, on se voit attribué un rang, comme dans Fatal Fury. On y trouve également un système complet de bonus divers. Bref, Treasure semble avoir une nouvelle fois pondu un titre très intéressant. On attend avec impatience la version définitive et, bien sûr, la mouture Dreamcast un peu plus tard.

Vos concurrents feront tout pour vous ralentir !

Evitez les ennemis. Le temps presse !

Pour aller plus vite, remplissez votre Magical Turbo.

La cible se fixe automatiquement.

Les Combos rapportent des points !

DES CE
joue e
des places de
des cadeaux c
des affiches du
et une rencont
Christoph
dans un tourn
le 21 avril à Pa
Pour gagner, c'
viens remplir le
disposition dans
et prépare toi a
ON A
• PARIS/RÉGION PARISI
PARIS/REPUBLIQUE JEUX
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43
PARIS/GOBELINS
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 01 47 07 33 00
ASNIERES
95, avenue de la Marne - 92600
BRUNOY
18, rue Pasteur - 91800
CERGY PONTOISE
C.Cial «les 3 fontaine» au dessus d
7, Grand Place - 95000
NOGENT S/MARNE
42, bis, rue des Héros Nogentais -
Tél. : 01 53 99 10 10
OSNY-PONTOISE
C.Cial de l'Oseraie
Galerie marchande Auchan - 95522
PUTEAUX
25, bd Richard Wallace - 92800
• PROVINCE
ABBEVILLE
9, rue Jean-Jaurès - 80100
AIX EN PROVENCE
18, rue Paul Bert - 13100
LE SP
ULTIMA EN VPC :

À l'occasion de la sortie du film

BEOWULF

Sortie le 28 avril

DES CENTAINES DE CADEAUX À GAGNER CHEZ ULTIMA !

joue et gagne :

des places de cinéma
des cadeaux collector Beowulf
des affiches du film
et une rencontre pour affronter
Christophe Lambert
dans un tournoi de jeu vidéo
le 21 avril à Paris à la LA TETE DANS LES NUAGES

Pour gagner, c'est facile :
viens remplir le questionnaire à ta disposition dans les magasins Ultima et prépare toi au combat* !

Ridge Racer 4 est à 349 F.
Ultima te reprend
Gran Turismo à 120 F.
ou Toca 2 à 120 F. tu pourras
découvrir le nouveau hit auto
à "prix pilote*" !

Ridge racer 4

229 F. !

Peter's Plane

ULTIMA
ON A TOUT A GAGNER

• PARIS/RÉGION PARISIENNE

PARIS/REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86

PARIS/GOBELINS
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 01 47 07 33 00

ASNIERES 01 47 91 49 47
95, avenue de la Marne - 92600

BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

CERGY PONTOISE 01 30 31 25 25
C.Cial «les 3 fontaine» au dessus de la gare RER
7, Grand Place - 95000

NOGENT S/MARNE NOUVEAU
42, bis, rue des Héros Nogentais - 94130
Tél. : 01 53 99 10 10

OSNY-PONTOISE 01 30 38 48 18
C.Cial de l'Oseraie
Galerie marchande Auchan - 95522

PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800

• PROVINCE

ABBEVILLE 03 22 19 04 04
9, rue Jean-Jaurès - 80100

AIX EN PROVENCE 04 42 96 19 19
18, rue Paul Bert - 13100

AJACCIO 04 95 20 25 81
5, avenue Beverini - 20000

ANNECY 04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000

ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000

AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000

AUXERRE 03 86 51 57 59
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000

BALLARUC 04 67 43 64 16
C.Cial Carrefour boutique n° 11 - 34540

BASTIA 04 95 31 68 70
2, rue de la Miséricorde - 20200

BETHUNES 03 21 53 38 48
C.Cial CORA Bruay - 62700

BORDEAUX 05 56 92 85 11
203, rue Sainte-Catherine - 33000

BREST 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200

BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000

CASTRES 05 63 59 28 0
36, rue Henri IV - 81100

CHARTRES 02 37 21 60 50
10, rue de la Poêle percée - 28000

COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200

DAX 05 58 74 00 58
33, avenue Saint-Vincent-de-Paul - 40100

DIEPPE NOUVEAU
C. Cial Belvédere Auchan - 76200
Tél. : 02 35 84 74 14

DOUAI 03 27 71 60 70
57, place d'armes - 59500

FLERS NOUVEAU
65, rue Domfront - 61100
Tél. : 02 33 64 39 44

GRENOBLE 04 76 00 08 23
4, rue Saint-Jacques - 38000

LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000

LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000

LAVAL 2 02 43 68 30 76
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000

LENS 03 21 42 62 63
C.Cial CORA Lens 2 -Vendin le Vieil - 62880

LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500

LILLE 03 20 12 98 99
C.Cial des Tanneurs - 59000

LORIENT 02 97 84 87 38
6, place des Halles Saint-Louis - 56100

LYON 04 72 60 83 72
58, cours Lafayette - 69003

MONTPELLIER 04 67 92 97 59
C.Cial Le Triangle - Rue Jules Millau - 34000

NANCY 03 83 35 49 33
Galerie Saint-Sébastien - 54000

NANTES NOUVEAU
3,rue J.J.Rousseau - 44000 - Tél. : 02 40 48 57 05

NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000

ORLEANS NOUVEAU
1, rue Isaac Jogues (près des Halles Chatelet) - 45000
Tél. : 02 38 53 38 36

PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000

PERPIGNAN 04 68 66 52 11
C.Cial - Cabestany - 1, rue des Berges - 66300

PROVINS 01 60 67 68 21
14 - 16, rue Victor Arnoul - 77160

RENNES-CESSON NOUVEAU
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510
Tél. : 02 23 45 07 07

RODEZ 05 65 68 41 79
6, avenue Victor Hugo - 12000

ROUEN 02 35 88 68 68
50, rue Grand Pont - 76000

ROUEN SUD - TOURVILLE 02 35 81 16 16
11, C.Cial Carrefour galerie marchande - 76410

ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200

SABLES D'OLONNE 02 51 21 61 68
34, rue des Halles - 85100

SAINT-BRIEUC-LANGUEUX NOUVEAU
C.Cial Langueux - 22360
Tél. : 02 96 52 07 07

SAINT-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35120

SENS 03 86 64 99 17
47, Grande rue - 89100

SOISSONSNOUVEAU
4, rue St Christophe - 02200 - Tél. : 03 23 93 11 38

STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000

TOULOUSE 05 61 12 33 34
11, rue des Lois - 31000

TOULOUSE 05 61 61 54 00
C.Cial Gramont Auchan - 31200

VENCE NOUVEAU
164, avenue Emile Hugues - 06140
Tél. : 04 93 24 00 34

VILLEFRANCHE 04 74 65 94 39
11, rue des Marais - 69400

VOIRON 04 76 65 72 55
2, avenue George Frier - 38500

Bientôt : GAP

REVENDEURS
REJOIGNEZ-NOUS !
CONTACTEZ-NOUS
AU 01 34 66 97 70.

* Dans les magasins participant à l'opération.

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !

ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - Téléphone 01 47 07 33 00 - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

Namco : l'éditeur pilote sort 500GP

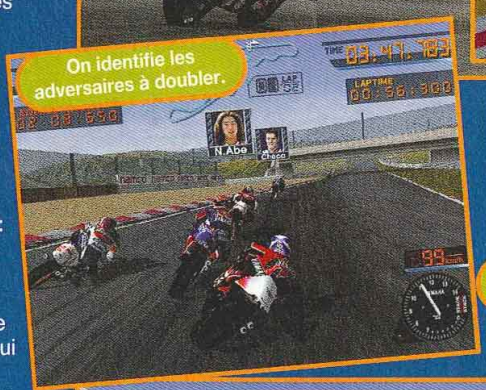
Profitant des succès des pilotes nippons sur les circuits internationaux, Namco empoche la licence officielle du Championnat du monde dans les trois catégories (125, 250 et 500 c³).

Inutile de dire qu'on retrouve dans la nouvelle borne Namco les trois circuits les plus célèbres (Paul Ricard, Jerez, Suzuka), ainsi que les vrais pilotes et leurs machines. On peut noter que la qualité graphique a fait un bon en avant grâce à l'abandon des cartes compatibles Playstation au bénéfice du System 23 (équivalent au Model 2). Les photos des concurrents (placés devant vous dans le classement) apparaissent pour que l'on puisse les identifier en course. La borne intègre un corps de moto où l'on n'a pas à poser les pieds au sol. On trouve deux modes de jeu : Race et Time Attack. Dans ce dernier, on peut choisir de se battre contre le fantôme d'un pilote célèbre ou contre celui du joueur qui a établi le meilleur temps.

Le Replay est impressionnant.

Le retour du System 23, en attendant les jeux Naomi.

On identifie les adversaires à doubler.



Attention aux gamelles dans les virages !

NAMCO

- System 23
- Printemps

Namco reprend le système de Sega Rally Saturn.

500GP rappelle beaucoup les jeux Sega.

Konami : la recette du succès

Sur la lancée de Beatmania et Dance Dance Revolution, Konami enfonce le clou. La musique est le genre du moment et l'éditeur est bien décidé à en profiter, si possible seul.

Outre les nouvelles versions de ses deux titres phares (Beatmania DX et DDR 2), on a pu découvrir DrumMania (batterie) et Guitar Freaks (guitare). Fini donc les DJ et les pistes de danse, on se met directement à la musique avec ces deux instruments qu'il est possible de linker pour un duo d'enfer. Konami a aussi dévoilé une cloison d'isolation sonore en verre composite. Car, vu le succès ce type des jeux, il est devenu difficile d'entendre la musique à cause des bornes voisines. Konami règle donc le problème en concevant une isolation phonique.
Un système combinant les cartes Memory de la Playstation et la borne DDR 2 a été dévoilé. Il sera en place pour la sortie de la version Playstation de son premier DDR. Cette fois encore, la foule s'est pressée chez Konami.

ÇA PS À C'HEURE DE ÇA DREAMCAST ?

A l'instar de Sega et ses VM compatibles avec certaines cartes d'arcade, Konami a mis au point un système identique en ce qui concerne les mémos de la Playstation qui seront compatibles avec certaines de ses bornes.
Le résultat... en noir et blanc

PRIX DU MAUVAIS GOUT

Silent Scope propose d'incarner un sniper de la police américaine. On descend les truands. Apprécié moyennement au lendemain de la guerre de Bosnie...

MOINS DE BRUIT !

Cette cloison est devenue nécessaire pour s'entendre jouer.

On se presse pour jouer à Beatmania DX et à DDR2.

Blue Stinger

Présenté en même temps que la Dreamcast, Blue Stinger avait impressionné tout le monde. A mi-chemin entre Bio Hazard et Metal Gear, il avait été prévu pour le début décembre avant de se voir reporté. Qu'est-il devenu entre-temps ?

Le système de jeu n'a pas trop bougé mais l'ambiance a été renforcée tout comme le scénario. En effet, de nouveaux angles de caméra (reflets dans l'écran de l'ordinateur), de nouveaux monstres et des scènes cinématiques ont été intégrés. Les stages sont vastes, et le plus souvent infestés par une foule de créatures. Ils vous mèneront dans les lieux les plus divers (même sous l'eau !). Inutile de vous ressortir le topo sur la 3D complexe et détaillée, ni de vous reparler des textures magnifiques... on se prend une grosse claque, d'autant qu'il n'y a aucun ralentissement pour l'instant. Revenons plutôt au jeu. Il faudra résoudre des énigmes pour avancer, pousser des objets, trouver des cartes d'accès ainsi que divers items et codes secrets. Certains moments forts de l'aventure sont limités en temps. On pourra partir aussi à la recherche de nouveaux vêtements pour acquérir de nouvelles compétences. Les actions s'effectuent par la pression d'un simple bouton, ce qui met le jeu à la portée de tous les publics. L'action logique en fonction de la situation est alors automatiquement déterminée. Un système de compte bancaire est aussi présent. On pourra, en effet, retirer de l'argent dans divers distributeurs afin d'acheter de la nourriture.
Côté technique, la Dreamcast nous offre du grand spectacle avec moult effets encore jamais vus sur console. Bien entendu, les boss seront aussi conviés à la fête, et, comme dans Metal Gear, un système de liaison radio est inclus. Bref, inutile de dire qu'on attend ce titre avec beaucoup d'impatience. Son retard est un bon signe : Climax Graphics et Sega veulent nous livrer un jeu abouti.

DREAMCAST

Climax/25 mars

Le sang coule à flots !

Burn, baby burn !

Des ennemis volants électriques !

Tiens, PenPen ?

Explicite, non ?

Les polyg éclairés par

ÇA SORT QUAND ? TOUTES LES DATE DE SOR

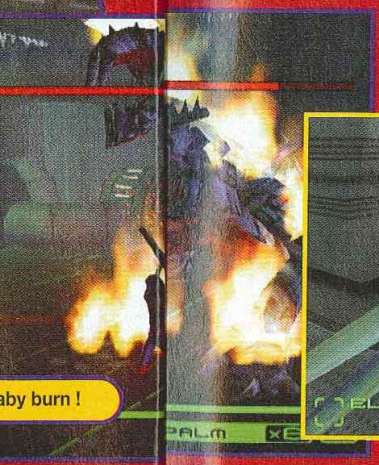
POT DE COCCE

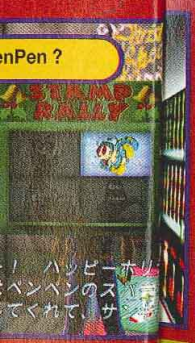
Blue Stinger s'inspire du cinéma : ce Bloob est tiré du célèbre film.

Les éternelles portes à ouvrir.

Coucou, qui est-ce ?

aby burn !





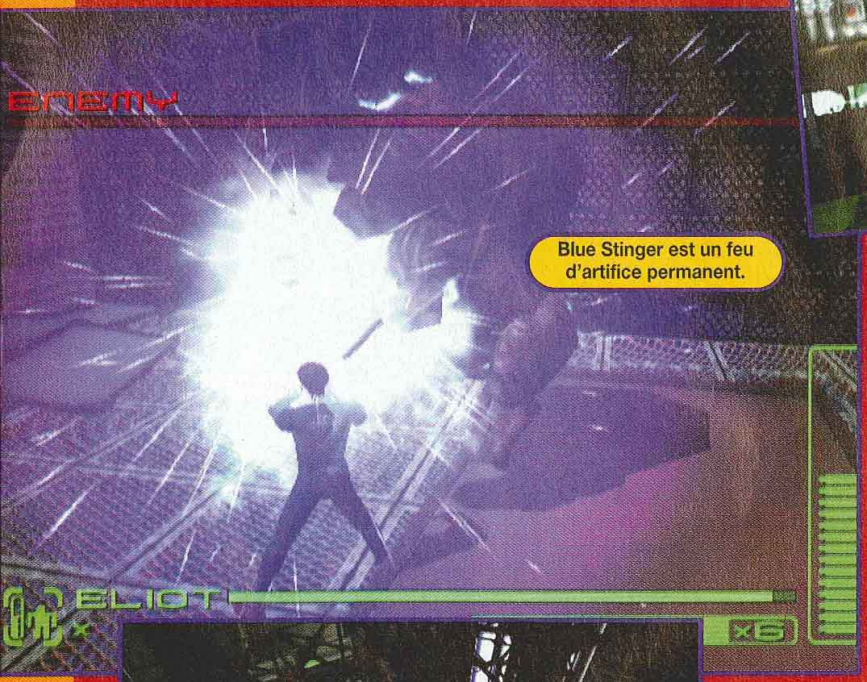
enPen ?

Les polygones sont éclairés par l'explosion.

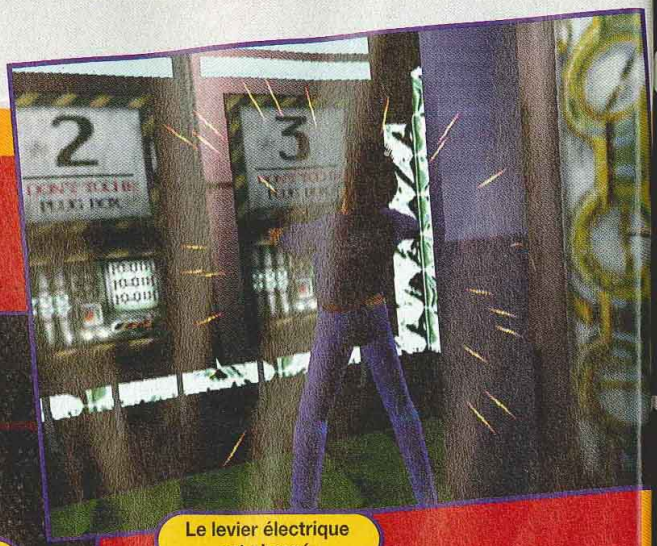
S DATE DE SORTIE SONT SUR LE 3615 TCPLUS

(3615 : 2.23 F/MIN)

Blue Stinger



Blue Stinger est un feu d'artifice permanent.



Le levier électrique est chargé.

Ces insectes emmènent leurs victimes...

On se croirait dans "Star Wars".

J'adore la décoration. Pas vous ?

Le scénario avance par séquences cinématiques.

Matière p
Résiste à
Se colle e
Pratiquem
Une qualit
époustouf
Très facile
Re

: GK 2

: GK 7

9

istributeur exclusif pour
MEDIASOF

Qui veut encore d'une console grise ??!

- Matière plastique PVC
- Résiste à la chaleur
- Se colle et se décolle à volonté
- Pratiquement inusable
- Une qualité graphique époustouflante
- Très facile à poser

GraphicKit®

Relookez vos consoles

: GK 2

REF : GK 3

REF : GK 4

REF : GK 5

REF : GK 6

: GK 7

REF : GK 8

REF : GK 9

REF : GK 10

REF : GK 11

99 F

PRIX EXCEPTIONNEL

Distributeur exclusif pour la France :

MEDIASOFT

REVENDEURS CONTACTEZ- NOUS

01 39 91 50 01

Nom
Prénom
Adresse

Tél. :

Mode de paiement

❒ chèque ❒ mandat ❒ carte bleue

Carte crédit n°

Date expiration :

Article n°	Qté	Prix Unitaire	Sous-total
		99 F	
		99 F	
		99 F	
		99 F	
		99 F	

Signature

frais de port : 25 F

Total à payer : F

à retourner accompagné de votre règlement :

Mediasoft Multimedia - BP 36 95570 MOISSELLES

Tél. : 01 39 91 50 01 - Fax : 01 39 91 03 11

Web : http://www.multimania.com/mediasoft

E-mail : mediasoft@wanadoo.fr

PlayStation

Produit et breveté par :
Promo video s.r.l.
http://www.promovideo.it
e-mail: zpromo@tin.it

PROMO VIDEO VIDEOGAMES DISTRIBUZIONE

Carrier

On revient sur cette surprise, signée Jaleco, qui pourrait bien semer le trouble dans la confrontation entre Bio Hazard et Blue Stinger.

DREAMCAST

Jaleco/Printemps

Le thème est désormais classique : un porte-avions a été le théâtre d'une opération scientifique qui a mal tourné. Comme il n'est pas question de laisser ce bâtiment errer, c'est vous qu'on envoie pour reprendre la situation en main. Côté réalisation, cependant, ce petit goût de déjà vu se dissipe. Bien que toute l'action se déroule sur un porte-avions géant, les lieux sont assez diversifiés : en plus des pièces habituelles à ce genre de bâtiment, vous visiterez, par exemple, une sorte de jungle ! Votre priorité sera bien sûr de secourir les survivants de l'accident, mais il faudra néanmoins vous méfier, car une part importante de l'équipage rescapé est porteuse d'un virus qui, après un temps d'incubation, transforme ses hôtes en êtres monstrueux. Ainsi, l'homme à vos côtés, qui faisait innocemment ses courses dans le magasin de bord, peut soudainement se transformer en zombie redoutable. Heureusement, vous ne serez pas totalement désarmé, car, en mettant la main sur des jumelles spéciales, vous pourrez "scanner" les survivants. Un examen vital ! Le jeu se déroule en temps réel, les autres personnages agissent indépendamment de vous et apparaîtront en fonction de vos actions ou de votre vitesse de progression. Les événements prennent donc des tournures différentes à chaque partie.

Côté action, vous disposez de l'arsenal du parfait commando. Le jeu cible l'ennemi automatiquement (le plus proche en général), et vous pourrez déposer des pièges et des bombes déclenchables à distance. Suivant la nature de vos attaques, les ennemis perdent une partie de leur corps (tête, jambes, bras) ou s'enflamment entièrement. Imaginez un couloir dans lequel avancent des moitiés de zombies ou de véritables torches vivantes ! Brrr !... On passe sur la partie technique : une fois de plus, la Dreamcast montre ses muscles en gérant une 3D complexe, détaillée à outrance, avec des textures et des effets superbes. Enfin, comme Bio Hazard, le jeu se déroule suivant une succession d'angles de caméra. Bio Hazard Code Veronica avait laissé tout le monde sans souffle, Blue Stinger avait convaincu nombre de joueurs, Carrier promet lui aussi de belles surprises...

Achevez-les avant qu'ils vous mettent le feu !

Mince, j'en ai mis partout !

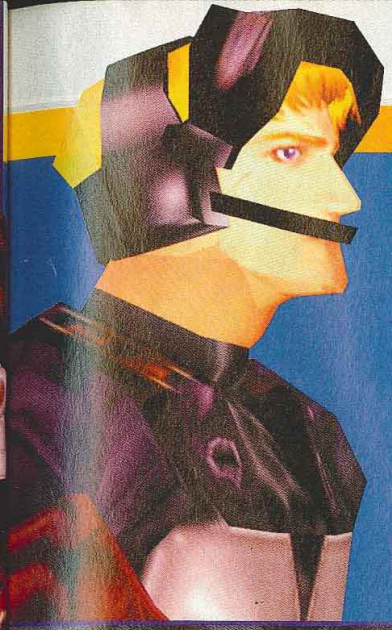
Vos fans vous poursuivent.

Au magasin, les prix flambent !

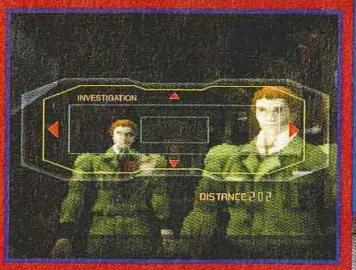
Fuyez le souffle de l'explosion.

DES LUNETTES SPÉCIALES

Le Scop est l'élément vital du jeu. Sans lui, vous êtes mal. Il vous permet de débusquer la mauvaise herbe et de la couper à la racine.



Un coup ne suffit pas.



L'aventure prend différentes orientations suivant vos performances.

mis partout !

Vous tombez sur deux autres commandos.

poursuivent.

Fuyez le souffle de l'explosion.

Le buste de l'ennemi se fend en deux.

La jungle réserve des surprises !

Superspeed Racing

Basé sur le CART (Championship Auto Racing Team), ce titre surprise signé Sega marque la volonté du japonais d'offrir pour la sortie américaine de la Dreamcast des titres spécifiques.

Bonjour les circuits ovales, les pointes à 400 km/h et les crashs contre les murs ! Bienvenue dans Superspeed Racing, l'essence de l'Indy ! Certes, graphiquement, il ne paie pour le moment pas de mine et fait penser fortement à un titre PC. Aidé par la licence officielle, Sega a mis une fois de plus l'accent sur le réalisme, aussi bien dans les comportements routiers que dans l'environnement sonore et la reproduction des circuits (19 en tout). Les différentes vues font penser à Virtua Racing. Les stands sont là et on devrait pouvoir configurer son bolide comme on le souhaite. Le jeu inclut pour les amateurs les 17 équipes et les 27 pilotes originaux. Les angles de caméra lors des Replays reprennent les vues utilisées par la télévision américaine. On se croirait alors devant une retransmission live.
Pour l'Europe, où la F1 domine, l'intérêt sera sans doute limité. Pour les Japonais, ça fera un titre en plus et surtout une bonne occasion de s'essayer à ce type de course.

Les angles de caméra sont inspirés de la télé.

Le tour de formation conditionne le départ.

Les chicanes brisent la monotonie des circuits.

Quand la pub prend le pouvoir...

Les circuits US ne sont pas très excitants.

DREAMCAST

● Sega/25 mars

Difintel - Micro

+ DE 150 MAGASINS

JEUX VIDEO - MULTIMEDIA - TELEPHONIE - D.V.D

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTÉS dans notre Espace Club.

de -30% à -70% sur l'achat de jeux d'occasion

CLUB Dif' Difintel - Micro Bruno VÉRAN

Tous les avantages de la carte

- Accès direct à l'Espace Club pour tester les nouveautés-jeux !
- Remises privilèges sur les prix argus en achat-vente/occasion !
- Informations prioritaires sur les sorties jeux vidéo et Multimédia !
- Accès direct aux rendez-vous "Découvertes" !

TOUS LES JOURS
viens tester les nouveautés dans notre Espace Club!

FRANCE

01 Bulley	04 79 81 09 34	22 Lamballe	02 96 66 02 05	41 Vendôme	02 54 67 00 90	61 Perpignan	04 68 35 54 93	81 St Raphaël	04 94 82 29 00	Avenue Merlin 11	022 800 17 27
01 Bourg en Bresse	04 74 23 13 94	24 Bergerac	05 53 77 28 08	42 St Etienne	04 77 49 00 69	62 Hagueneau	03 88 63 88 36	83 Toulon	04 94 91 17 91	Rue du Rhone 46	
01 Ferney Voltaire	04 50 40 43 43	25 Perigueux	05 53 53 55 58	43 Velay Près-Le-Puy	04 71 04 26 91	63 Lyon (Rhone)	04 72 78 80 84	84 Carpentras	04 90 60 10 11	(La Tête dans les Nuages)	
02 Chauny	03 23 38 00 10	25 Pontarlier	03 81 39 81 81	44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00	69 Villefranche/Saone	04 74 07 11 50	84 Orange	04 90 34 47 13	43, Rue de Lyon - 1202 Genève	022 310 37 37
02 Soissons	03 23 59 18 18	26 Montelimard	03 81 94 17 09	45 Orleans	02 38 62 76 76	71 Macon	03 85 39 09 52	84 Velleras	04 90 28 12 00		
03 Gap	04 92 52 72 74	26 Valence	04 75 78 00 62	47 Agen	05 53 77 36 39	71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49	85 Poitiers	05 49 41 77 45	**ESPAGNE**	
04 Manosque	04 92 87 30 33	27 Le Neubourg	02 32 07 00 35	47 Agen 2	05 53 77 28 08	71 Le Creusot	03 85 55 09 02	87 Limoges	05 55 33 74 43	Barcelone - Centre Comercial El Corte - San Bot	
05 Gap	04 92 52 72 74	28 Chartres	02 37 36 44 22	47 Villeneuve sur Lot	05 53 40 15 44	72 Le Mans	02 43 82 69 14	89 Auxerre	03 86 72 55 60	Madrid 1 - Madrid 2 - Valencia - Carrefour Mola	
06 Mandelieu	04 93 93 04 33	28 Chateaudun	02 37 44 92 00	48 Mende	04 66 65 44 66	73 Chambery	04 79 62 37 22	91 St Germain les Corbeil	01 60 75 93 09		
07 Annonay	04 75 32 40 53	29 Alès	04 66 52 44 66	49 Cholet	02 41 62 01 01	74 Annecy	04 50 52 86 02	92 Neuilly-sur-seine	01 47 45 17 97		
11 Carcassonne	04 68 25 47 99	29 Pontivy	05 61 70 81 05	50 Nancy	03 83 30 45 67	75 Paris 17ème	01 47 64 16 98	92 Levallois-Perret	01 47 48 05 93		
12 Rodez	05 65 67 08 19	30 Alès	04 66 52 44 66	50 Verdun	03 29 86 24 08	76 Rouen	02 35 74 65 50	93 Bagnolet	01 49 72 74 01		
13 Aix-en-Provence	04 42 20 67 18	31 Bordeaux	05 56 78 05 52	50 Vannes	02 97 47 40 76	77 Chelles	01 64 21 55 44	93 Livry Gargan	01 43 30 24 25		
13 Fos-sur-Mer	04 42 05 98 88	31 Libourne	05 57 25 98 85	56 Lanemine	02 97 60 01 57	77 Fontainebleau	01 60 71 91 14	93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93		
13 Istres	04 42 55 31 95	34 Agde	04 67 21 32 71	56 Lorient	02 97 35 08 91	77 Meaux	01 64 34 29 08	93 Villemomble	01 48 55 21 69		
13 Salons-de-Provence	04 90 56 62 30	35 Fougères	02 99 94 21 00	57 Forbach	03 87 85 97 16	77 Nemours	01 60 55 77 28 08	94 Carolan	01 47 46 08 15		
14 Bayeux	02 31 51 00 98	37 Tours	02 47 75 60 01	57 Metz	03 87 74 85 10	77 Pontault Combault	01 60 28 53 76	94 Chennevières	01 48 81 10 18		
14 Caen	02 31 86 59 00	38 Grenoble Grand Place	04 76 03 78 68	57 Thionville	03 82 53 20 81	78 Elancourt	01 30 13 87 30	94 Maisons Alfort	01 48 93 35 14		
14 Honfleur	02 31 89 73 00	38 Grenoble Cours Berriat	04 76 43 27 93	60 Beauvais	03 44 48 53 80	78 Maurepas-Lattes	01 39 62 48 34	95 Argenteuil	01 30 76 17 17		
14 Lisieux	02 31 62 07 77	39 Bourgoin	04 74 43 29 53	61 Alençon	02 33 26 11 00	78 Montigny-le-Bretonneux	01 39 44 00 76	95 Sarcelles	01 39 92 27 78		
15 Aurillac	04 71 43 56 56	38 Grenoble	04 76 43 27 93	61 L'Aigle	02 33 24 27 00	78 Poissy	01 30 06 06 86	97 Bayonne	05 59 55 09 09		
17 La Rochelle	05 46 51 86 86	38 Voiron	04 76 67 48 95	62 Calais	03 21 19 07 00	78 Versailles	01 39 24 13 00	97 Fort de France	05 96 70 79 87		
17 Royan	05 46 22 15 04	39 Dole	03 84 72 68 67	62 Lens	03 21 78 79 40	78 Plaisir	01 30 54 10 27	98 Nouméa	00 687 26 43 34		
17 Saintes	05 46 93 51 75	39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 52	64 Biarritz	05 59 24 39 07	81 Albi	05 63 49 02 09				
19 Brive	05 55 24 47 87	40 Dax	05 58 56 29 03	65 Lourdes	05 62 42 30 68	81 Castres	05 63 35 19 66				

SUISSE

ESPAGNE

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE
+ La Flèche + Sète + Cavaillon 2 + Argenton + Langon + Bergerac + Lagny + Brive + Laon + Blagnac + Morlaix + Roubaix + Guyancourt + Quimper + Avallon + Romans + Chalons + Nevers + La Réunion + Villiers Cotterets

BELGIQUE
+ Mons

ESPAGNE
+ Barcelone II

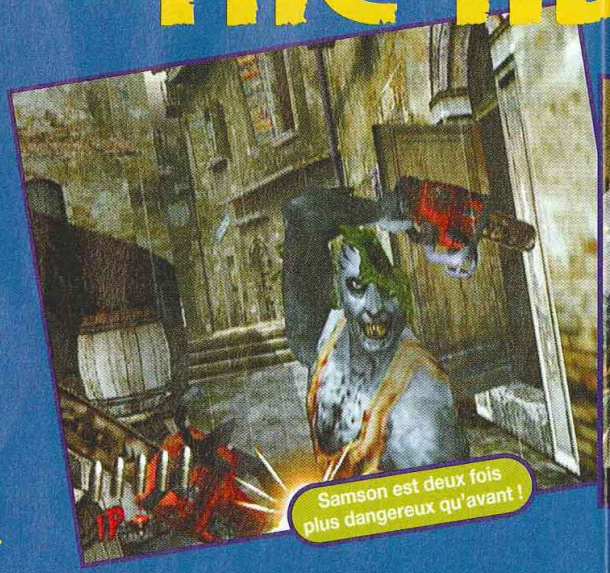
ITALIE
+ Turin

PORTUGAL
+ Lisbonne

espritdesign

The Hous

Des films en 3D temps réel ponctuent le scénario.



Samson est deux fois plus dangereux qu'avant !

A sa sortie, The House of the Dead rencontra un large succès en arcade. La qualité visuelle de sa suite rallia nombre d'éditeurs au camp Naomi. A présent c'est sur Dreamcast que le charme opère.

Le principe du jeu reste archi simple : il faut descendre les ennemis à l'aide d'un pistolet avant qu'ils ne vous attaquent, sauver d'innocents badauds, et découvrir des items cachés de-ci, de-là. Comme dans le premier volet, vous avez des objectifs à atteindre (sauver une personne, tirer sur un interrupteur, etc.) dans les endroits clés du stage. Votre réussite conditionne la suite suivant un principe de scénario à embranchements multiples vous menant jusqu'à l'éternel boss de fin. Pour pimenter votre progression, des monstres sortent de partout, et vous ménagent de bons effets de surprise. Sous l'impact de vos tirs, les corps des ennemis partent en morceaux dans des flots de sang (vert désormais). La conversion est parfaite, du grand art ! L'AM1 va aussi inclure un mode Dreamcast avec des nouveautés encore gardées secrètes à l'image de la version Saturn. Cette conversion introduit le DoriGun, acceptant une Visual Memory ou un PuruPuru Pack, l'équivalent du Dual Shock. Ce flingue possède aussi une croix de direction et deux boutons sur l'arrière de la crosse. L'AM1 n'a encore rien dévoilé concernant l'utilisation de ce mini pad. Il est vrai que la puissance de la machine permet à elle seule tous les délires techniques ou presque : tourner la tête en cours de jeu, se déplacer librement dans les stages, ajuster son tir, introduire un mode Combat contre les monstres... De quoi se régaler.

DREAMCAST

Sega AM1/25 mars

On peut bien sûr jouer à deux !

Trop tard !

Redoutable, même avec une moitié de tête !

Pas de pixélisati même de près

Il faut vite le

House of the Dead 2

eux fois qu'avant !

'arrière de la encore rien t l'utilisation st vrai que la achine permet s délires sque : tourner jeu, se dans les tir, introduire contre les oi se régaler.

ne avec tête !

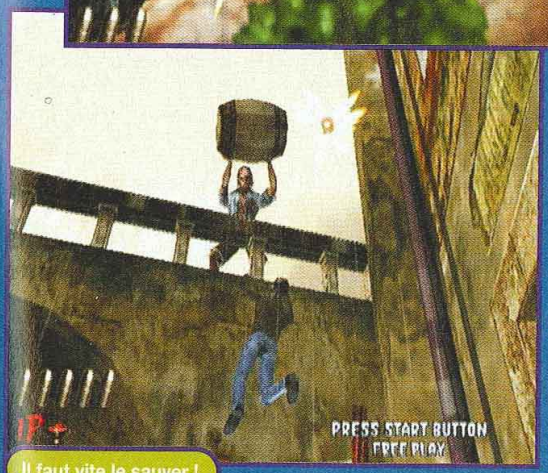
Le point faible est toujours indiqué.

Les grenouilles sont de retour !

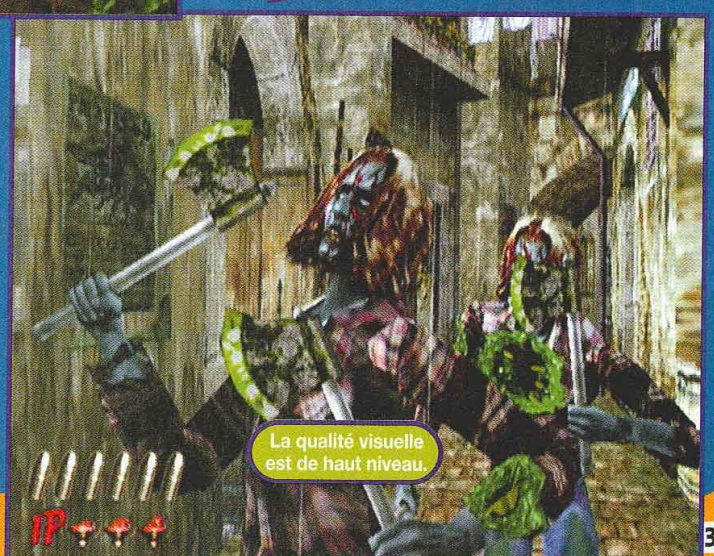
Le corps de l'ennemi part en miettes dans une gerbe de sang vert.

Pas de pixélisation, même de près !

Le rendu des textures est magnifique !

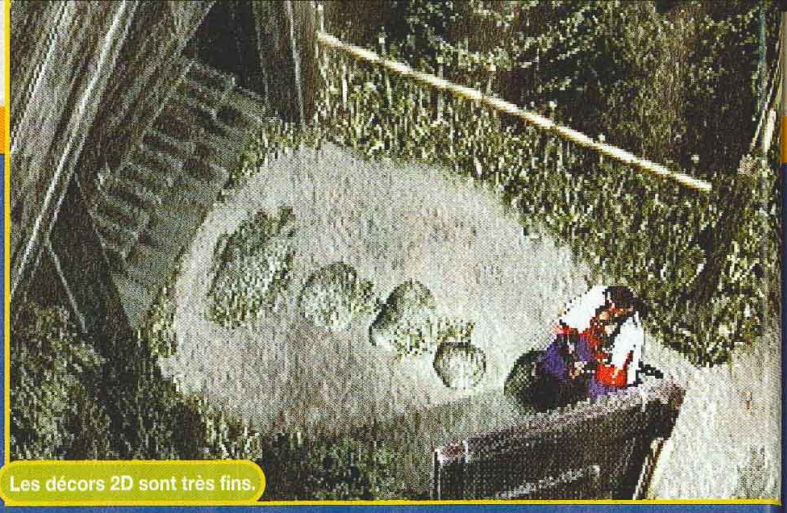


Il faut vite le sauver !



La qualité visuelle est de haut niveau.

Le ninja est un ennemi fourbe.


Les décors 2D sont très fins.

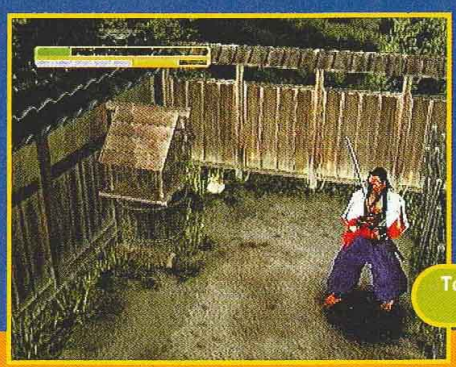
Tous au ta

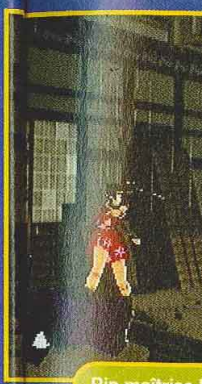
Rasetsu no Ken

Konami prépare, dans le plus grand secret, un soft à mi-chemin entre Tenchu et Metal Gear. Découvrez, en exclusivité, les toutes premières photos !

Vous jouez à cheval sur deux périodes.

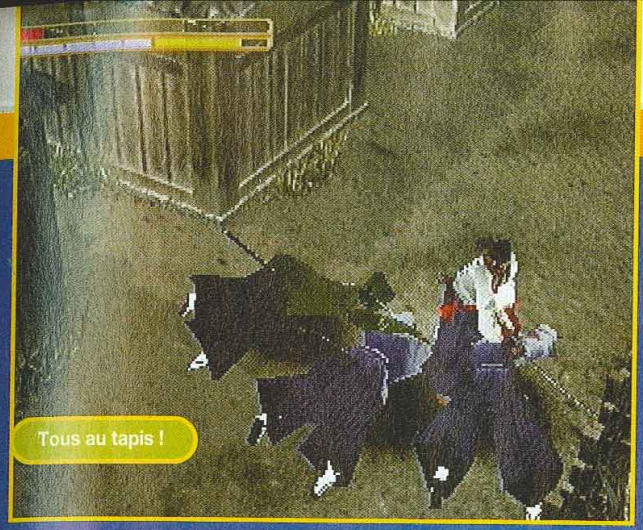
Imaginez un Bio Hazard 2 qui se déroulerait dans le Japon du XVIe siècle... et vous aurez une petite idée de ce que vous proposera bientôt Konami. On retrouvera dans Rasetsu no Ken le système de jeu en équipe : Hiba Kotaro, le samurai, et la belle Sekireino Rin devront coopérer.
Les armes à votre disposition seront celles de l'époque – à découvrir au cours de l'aventure – et le katana restera votre meilleur ami. Une nouvelle fois, l'hémoglobine sera de la partie. Vous suivrez l'action par le biais de caméras offrant des plans très cinématographiques et du plus bel effet ! Les décors, en 2D, s'annoncent d'ores et déjà d'excellente qualité, et l'ambiance du Japon médiéval semble très bien retranscrite. Au hasard des rues, des bâtiments ou d'autres lieux, des ennemis vous attaqueront de front ou vous tendront des pièges variés. Samouraïs, hommes de main, voleurs, ninjas, etc., tous ont leur spécialité offensive.
Le jeu gèrera les commandes analogiques, un peu à la manière de Metal Gear, et cette compatibilité constituera certainement le point fort du jeu, notamment lors des combats. Avec une bonne gestion du joystick, on enchaînera les coups pour se débarrasser tour à tour des ennemis environnants. On devrait même pouvoir par moments déclencher des coups spéciaux dont la nature dépendrait de l'arme en votre possession. Un bon nombre de boutons seront utilisés, et on devrait pouvoir, par une simple pression de bouton, provoquer une parade et lancer une contre-attaque.
Le scénario, qui se déroule sur deux époques – vous voyagerez dans le temps par le biais de flash-back vous replongeant dans l'enfance des héros –, vous mettra face à un seigneur local maléfique. Vous rencontrerez aussi des personnages avec lesquels vous devrez discuter et commercer. Bref, les ingrédients habituels de tout bon RPG. Les événements et moments forts du jeu seront ponctués par des séquences en 3D temps réel et il pourrait même y avoir quelques films en images de synthèse.
Côté son, les bruitages devraient être réalistes et des musiques d'époque seront légèrement remixées à la sauce techno (?!).
A ce stade, Rasetsu no Ken impressionne par son ambiance et sa jouabilité. Si le scénario tient ses promesses, la version finale promet d'être excellente ! Du très grand Konami en perspective.


Tous les lieux doivent être fouillés.

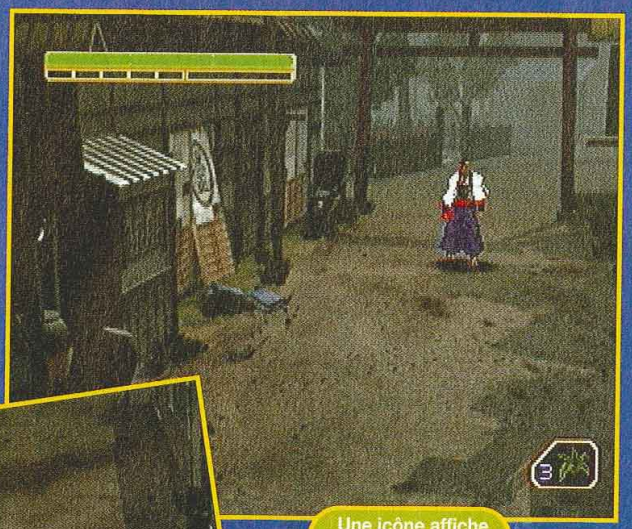

Rin maîtrise

PLAYSTATION

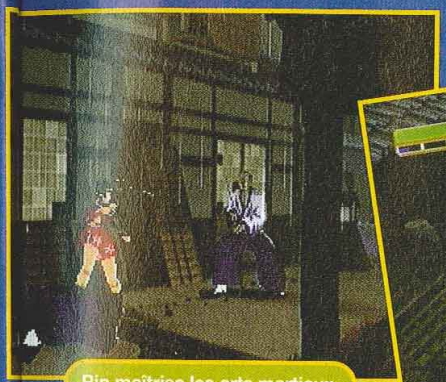
● Konami/28 avril



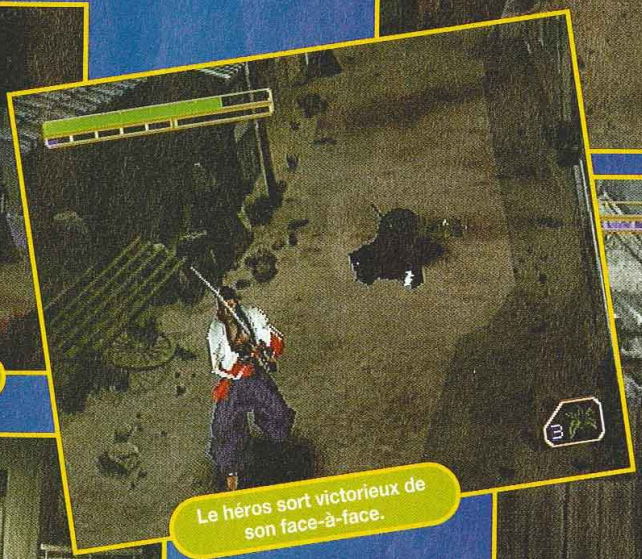
Tous au tapis !



Une icône affiche l'item sélectionné.



Rin maîtrise les arts martiaux.



Le héros sort victorieux de son face-à-face.

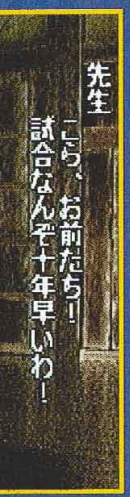
Les conditions climatiques pourraient varier.

Votre destin vous lie à cet homme depuis l'enfance.

Le jeu d'équipe vous sauvera très souvent

誰だか知らないけど、
助太刀を頼んだ覚えはないわ。
それに私は…！

On aura droit à de belles séquences cinématiques.



els de tout
nements et
jeu seront
séquences
et il pourrait
ques films
hèse.
ages
istes et des
ue seront
ées à la

su no Ken
son
uabilité. Si le
promesses,
romet d'être
s grand
ctive.

Maken X

Premier titre annoncé par Atlus sur la Dreamcast, Maken X est basé sur un concept original : le contrôle des âmes.

Voici un jeu où, pour se mouvoir et agir, on doit hanter une créature (humaine ou monstrueuse) afin d'en prendre le contrôle (Atlus appelle cela le "Brainjack"). Mais, pour ce faire, il faut posséder la Maken, une épée au pouvoir surnaturel, issue d'un projet développé par un scientifique désireux de guérir les personnes souffrant de troubles mentaux. Ce savant génial pensait pouvoir extraire momentanément l'âme de ses patients pour en ôter la partie malade. Hélas, ses travaux philantropiques étaient financés par un homme mystérieux, qui décida d'une autre orientation. Et la Maken servit à contrôler les hommes pour en faire des esclaves soldats. Le personnage de l'ombre est soupçonné d'appartenir au Sangokai, un puissant syndicat du crime basé à Hong Kong et composé des Fukenshis, des combattants autrefois divins. C'est là que vous intervenez.
La réalisation est de bon niveau, le design très asiatique (trop ?) et les scènes se déroulent aussi bien en intérieur qu'en extérieur. Les commandes analogiques permettent une vue à 360°, et on disposerait de deux angles de caméra. La présentation d'une version jouable est attendue lors du Tokyo Game Show.

On disposera de divers moyens de transport.

AU FIL DE L'HISTOIRE

Scènes d'intérieur et d'extérieur se mêlent tout au long de l'aventure.

DE NOUVELLES TÊTES

Si elles sont inédites, elles restent néanmoins toujours aussi bizarres !

DREAMCAST

● Atlus/Été 99

PLUS JAMAIS COINCÉS NE RESTEREZ !

(SURTOUT QUE NOUS METTONS DE NOUVEAUX TIPS ET SOLUTIONS TOUS LES MARDI ET VENDREDI SOIR)

Qualitativement TIPS (6) LA RAPIDITÉ

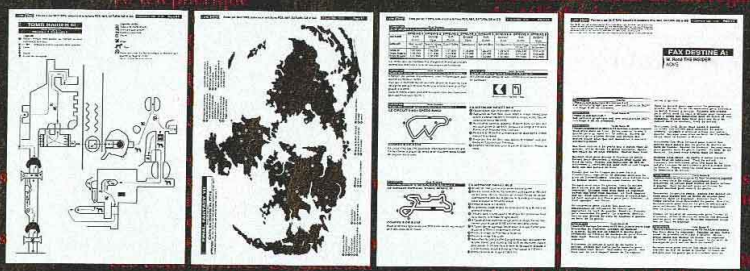
J'entends dire, ici ou là: "Le minitel, c'est lent". Eh bien, pas de ça chez Tips: tout est conçu pour un **accès rapide à l'information**. • Les pages ou messages sont **interruptibles**: inutile d'attendre la fin pour taper un choix! • Les articles (tips, solutions) sont rédigés dans un **langage concis** et clair. • Les écrans ou messages intermédiaires sont **réduits au minimum**. Les graphismes sont **allégés**. C'est un régal et c'est sur **3615/3617 TIPS** et **0836683264**.

Qualitativement TIPS (5) LA HOTLINE

Deux membres de l'équipe de Tips, les grandissimes **The Insider** et **Frère Tips**, répondent à vos questions sur les jeux vidéo consoles et PC. Vous pouvez consulter les milliers de questions (et les réponses que nous y avons apporté), et poser la vôtre, nous y répondons généralement du jour au lendemain. Et le **mardi de 17h à 20h** The Insider est **en direct**, venez le chatouiller! Ça décoince et c'est sur 3615 TIPS.

Exclusivement TIPS (4) FAX OU COURRIER

Recevoir une **copie** par courrier ou fax des astuces et solutions consultées, c'est simple : **3617 TIPS**! Nos journalistes et dessinateurs créent même les **plans exclusifs de vos jeux** préférés (exemples ci-contre). Les courriers demandés avant 14h sont postés le jour même. Les fax sont bien sûr envoyés immédiatement. Exclusivement sur 3617 TIPS.



Exclusivement TIPS (2) LA PAUSE

Vous utilisez Tips par téléphone, vous voulez noter une astuce? La **touche 8 vous permet de stopper puis de reprendre** l'écoute quand bon vous semble. Et vous pouvez même **reculer ou avancer de quelques secondes** (touches 7 et 9). C'est indispensable, c'est exclusivement sur le **0836683264**.

L'officiel des Tips* par téléphone.

0836683264

L'officiel des Tips* par minitel.

3615 TIPS®

Astuces, solutions et plans de 1500 jeux PC/CONSOLES

Fixtel 3615, 083668 : 2,23Fmn. 3617: 5,57Fmn. *TIPS et la TIPS Line sont des services d'information indépendants des éditeurs de jeu et des fabricants de console.*

* TIPS : tuyau (anglais, argot). Utilisé par les joueurs pour désigner une astuce permettant de mieux tirer parti d'un jeu vidéo.

Dino Crisis

Les amis des dinosaures vont être heureux. Capcom se propose de leur faire rencontrer leurs créatures préférées. Un détail : les dinos n'ont pas mangé depuis quelques millions d'années, et ils ont faim...

PLAYSTATION

● **Capcom/Octobre**

Après une année 1998 particulièrement difficile, Capcom tente de redresser la tête et lance une nouvelle série intitulée Dino Crisis. Fortement inspirée de Jurassic Park, l'action se déroule dans un complexe isolé, sur une île couverte de jungle, avec en toile de fond des expérimentations scientifiques secrètes et hasardeuses. Vos personnages devront échapper aux griffes des dinosaures affamés. Les scènes en extérieur et en intérieur se succèdent. Le jeu est en 3D, avec un suivi de l'action par le biais d'une succession d'angles de caméra. Il devrait aussi reprendre le système à deux persos en coopération, qui avait fait le succès de Bio Hazard 2. Une sortie américaine est prévue fin novembre, et, pour l'Europe, on parle de Noël (surprenant !).

Tout à l'air calme et pourtant, dehors, les dinos veillent...

Le premier arrivé mange l'autre.

Les énigmes ne vont pas manquer !

Le raptor vous tombe dessus dans une giclée de sang !

SUR TOUS LES FRONTS

Lâchée par son équipe de développeurs (débauchée par Square), Capcom mise sur sa série des Bio Hazard pour se refaire un moral. En effet, le succès du seul Bio Hazard 2 (Playstation) a été vital pour l'éditeur en 97-98. La rumeur soupçonne Bio Hazard 3 d'être en préparation sur la Playstation 2.

De son côté, Sega y est allé de sa poche pour que Bio Hazard figure parmi les premiers titres annoncés et montrés en démo sur sa Dreamcast.

L'implication de Sega serait telle que le développement du jeu se déroulerait dans ses locaux de Shibuya, avec le soutien de ses équipes techniques.

JoJo's Venture

Ce titre vient à peine de sortir en arcade que Capcom nous propose déjà sa conversion sur Playstation. Mais est-elle à la hauteur du jeu original ?

Capcom semble vouloir accélérer le rythme de passage de ses titres arcade sur console. Il est vrai que ses besoins pécuniers se font pressants. Handicapée par la faible mémoire de la Playstation, cette version se voit amputée, comme à chaque fois, de nombreuses animations et autres éléments qu'on trouvait en arcade. Cependant, le niveau global du travail de conversion est élevé et devrait donner naissance à un titre très jouable, comme ce fut le cas avec les jeux précédemment convertis. Pour ce qui est du jeu lui-même, rien n'a changé par rapport à l'arcade (voir C+ 85). Capcom annonce des ajouts pour cette version PS mais sans rien dévoiler pour le moment. Il faudra donc attendre le Tokyo Games Show, qui se sera tenu en mars au moment où vous lirez ces lignes, pour voir si l'éditeur a conservé le système de combat en équipe dans son état original. Patience donc...

Ce clone de X-Men vs SF est tiré d'un manga.

Le jeu aura du mal à s'imposer aux US et en Europe.

PLAYSTATION

● Capcom/Eté 99

Capcom-SNK, réalité ou intox ?

Au Japon, le succès du titre en arcade est resté relatif.

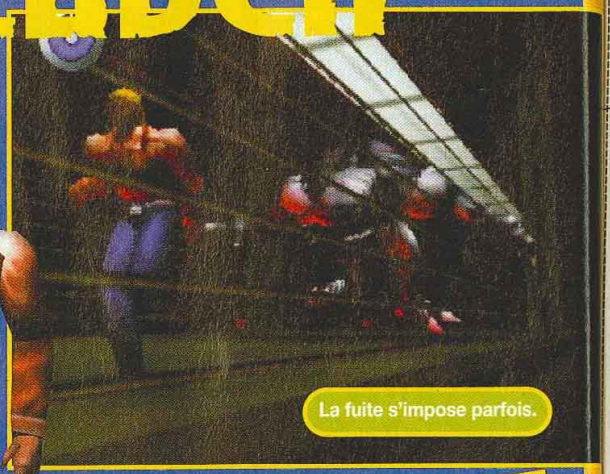
On s'attend à des amputations sur la version Playstation.

Les énigmes ne vont pas manquer !

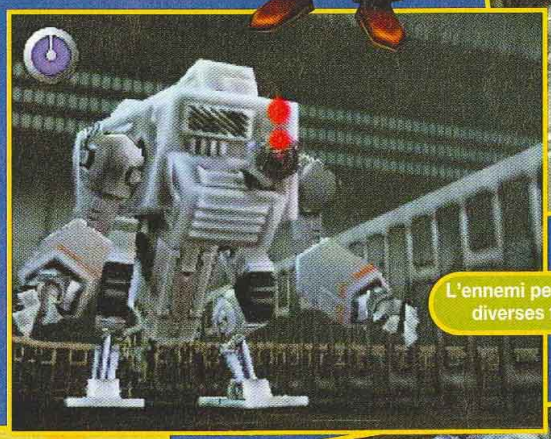
Hybrid Heaven

Konami poursuit le développement de son projet marathon. A cette étape, on commence à y voir un peu plus clair.

Entièrement conçu en 3D, Hybrid Heaven vous plonge dans une ambiance type Bio Hazard avec un concept très Metal Gear. On suit la progression du personnage grâce à différents angles de caméra, et les niveaux regorgent de pièges à contourner ou à désamorcer absolument. Bien sûr, ces lieux sont peuplés de diverses monstruosités. Les scènes de combat se déroulent par tour à l'aide de menus proposant tout un choix d'actions offensives, défensives ou de déplacements (dans huit directions). En fonction de vos performances, les parties de votre corps augmentent en puissance. Vous apprenez aussi de nouvelles attaques ou augmentez la puissance de celles que vous possédez déjà. Une option d'édition vous permettra même de composer un Combo original en cours de jeu. L'action se déroule dans les sous-sols de New York, à l'intérieur d'un complexe secret où se déroulent des expériences biologiques peu recommandables. Membre des services secrets, vous êtes amené à intervenir pour sauver la vie du président lui-même. En attendant Bio Hazard 2, prévu pour la fin d'année, Hybrid Heaven, devrait combler un gros vide sur N64.


La fuite s'impose parfois.

Battez-vous pour monter en puissance.


L'ennemi peut prendre diverses formes.

NINTENDO 64

● Konami/Juillet

Les effets sont à la hauteur.

Certains monstres sont franchement imposants.

POWER GAMES

3615 POWER GAMES

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Fax : 01 43 79 11 05
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché

27 rue Tupin - 69002 Lyon
Tél.: 04 78 37 15 70
OUVERT DU MARDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

DISPONIBLE DISPONIBLE

Infos sur les dates, tarifs et jeux par téléphone. Réservation dès maintenant !

COMMANDEZ ET RESERVEZ VOS JEUX PAR TÉLÉPHONE EN REGLANT PAR CARTE BLEUE AU 01 43 79 12 22

VENEZ DECOUVRIR EN AVANT PREMIERE TOUTES VOS DERNIERES NOUVEAUTES EN DEMONSTRATION PERMANENTE

PLAYSTATION

NEUF PLAYSTATION

NOUVEAU

TEL.

CONSOLE LIVREE AVEC UNE MANETTE DUAL SHOCK ET UN CD DE DEMO.

JEUX VERSION IMPORT

SYPHON FILTER us	399 F
PARASITE EVE RPG us	399 F
BRAVE FENCER RPG us	399 F
MSH VS STREET FIGHTER EX us	399 F
XENOGEARS RPG us	399 F
FINAL FANTASY 8 RPG jap	499 F
SILENT HILL us	399 F
THE LAST BLADE jap	449 F
RISING ZAN : SAMURAI GUNMAN	499 F
THE KING OF FIGHTERS 98 jap	499 F
SHAOLIN us	399 F
SAGA FRONTIER 2 + CD DEMO	499 F
BRIGANDINE RPG us	399 F
SONATA RPG jap	499 F
SHOGUN ASSASSINS us	399 F
CHOCOBO RACING jap	499 F
ACE COMBAT 3 jap	499 F
GUARDIAN CRUSADE RPG us	399 F
LEGEND OF LEGAIA us	399 F
FINAL FANTASY 6 jap	449 F
FINAL FANTASY COLLECTION jap	TEL.
LEGACY OF KAIN : SOUL REAVER us	399 F
SHADOW MADNESS us	399 F
CLOCK TOWER 2 us	399 F
PACK LUNAR SILVER STAR us	TEL.
CHOCOBO DUNGEON 2 RPG jap	299 F
CYBERBORG jap	499 F
RACING LAGOON	499 F

JEUX VERSION FRANCAISE

AKUJI THE HEARTLESS	339 F
ASTERIX	339 F
BUG'S LIFE	339 F
BLOODY ROAR 2	339 F
BREATH OF FIRE 3 VF	339 F
CARMAGEDDON 2	339 F
CIVILISATION 2	339 F
DREAMS	339 F
DRIVER	339 F
GRANSTREAM SAGA	299 F
KENSEI SACRED FIST	339 F
KNOCKOUT BOXING	339 F
KKND KROSSFIRE	339 F
LEGACY OF KAIN : SOUL REAVER	349 F
METAL GEAR SOLID VF	349 F
MONKEY HERO	339 F
MONACO GRAND PRIX 2	339 F
NEED FOR SPEED 4 : HIGH STAKES	339 F
RIDGE RACER TYPE 4	339 F
RIDGE RACER TYPE 4 + JOGCON	TEL.
PRINCE NASSEM BOXING	339 F
POPOULOUS 3	339 F
QUAKE 2	339 F
SPORT CAR GT	339 F
RALLY CROSS 2	339 F
ROLLCAGE	399 F
SYPHON FILTER	339 F
TIME CRISIS + GUN + CABLE	319 F

PACK LUNAR US

KING 98 JAP

SOUL REAVER

MONACO GP 2 VF

RIDGE RACER 4 VF

SHADOW MADNESS US

SILENT HILL

PLAYSTATION

occasion PLAYSTATION

ADIDAS POWER SOCCER	99 F
NFL GAMEDAY	99 F
SOVIET STRIKE	99 F
MDK	99 F
RIDGE RACER REVOLUTION	99 F
FIFA SOCCER 97	99 F
COMMAND & CONQUER	99 F
LEGACY OF KAIN	99 F
STAR GLADIATOR	99 F
NBA IN THE ZONE	99 F
TIME COMMANDO	99 F
TOCA TOURING CAR	99 F
STRICKER 96	99 F
COLONY WARS	99 F
ADIDAS SOCCER 97	99 F
VR POWERBOAT RACING	99 F
G POLICE	99 F
NBA IN THE ZONE 2	99 F
WING COMMANDER 4	129 F
DUKE NUKEM	129 F
EXPLOSIVE RACING	129 F
NBA LIVE 97	129 F
SYNDICATE WARS	129 F
NHL 97	129 F
TIME CRISIS	149 F
HERCULE	149 F
RAYMAN	149 F
SOULBLADE	149 F
DYNASTY WARRIORS	149 F
TOMB RAIDER 2	149 F
FORMULA ONE 97	149 F
INT.CHAMP. RALLY	149 F
NIGHTMARE CREATURES	149 F
TOTAL NBA 98	149 F
FINAL FANTASY 7	199 F
MOTOR HEAD	199 F
FORSAKEN	199 F
MEN IN BLACK	199 F
NBA LIVE 98	199 F
FIFA SOCCER 98	149 F
COLONY WARS 2	199 F
COUPE DU MONDE 98	199 F
AZUR DREAMS	199 F
ALUNDRA VF	199 F
HEART OF DARKNESS	199 F
GRAN TURISMO	249 F
MOTO RACER 2	249 F
FORMULA 1 98	249 F
TOMB RAIDER 3	249 F
FIFA SOCCER 99	249 F
KNOCKOUT BOXING 99	269 F
BREATH OF FIRE 3 VF	269 F

NOUVELLE EDITION
METTEZ VOS JEUX IMPORT SANS MODIFICATION GRACE A L'ACTION REPLAY VERSION INTERNATIONALE.

ACE COMBAT 3JAP

S. FRONTIER 2 JAP

3XTREME US

DRIVER VF

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

SEGA

NEUF IMPORT

JEUX NEUF SEGA

CONSOLE + 1 JEU	TEL.
CARTE MEMOIRE	TEL.
MANETTE SUPPLEMENTAIRE	TEL.
CABLE RGB	TEL.
DUNGEONS & DRAGONS + RAM	TEL.
VIRTUA FIGHTER	TEL.
SONIC	TEL.
SEGA RALLY	TEL.
HOUSE OF DEAD + GUN	TEL.
MARVEL VS CAPCOM	TEL.
PUYO PUYO	TEL.

AUTRES TITRES NOUS CONSULTER.

JEUX OCCAZ SEGA

JEUX OCCASIONS NOUS CONSULTER.

MSH VS CAPCOM

NINTENDO 64

JEUX EURO.

NOUVEAU

JEUX VERSION FRANCAISE

1080 SNOWBOARDING	TEL.
DUKE NUKEM ZERO HOUR	TEL.
CONKER QUEST 64	TEL.
MYST. NINJA : GOEMON 2	TEL.
MARIO PARTY	TEL.
FIFA SOCCER 99	TEL.
MICROMACHINE TURBO 64	TEL.
MISSION IMPOSSIBLE	TEL.
CHAMELEON TWIST 2	TEL.
ROGUE SQUADRON	TEL.
SOUTH PARK	TEL.
ALL STARS TENNIS	TEL.
TUROK 2	TEL.
ZELDA	TEL.

JEUX OCCAZ FRANCAISE

MARIO 64	99 F
WAVE RACE 64	149 F
EXTREME G	149 F
NAGANO OLYMPICS	149 F
DIDDY KONG RACING	149 F
TUROK 64	149 F
PILOTWINGS 64	199 F
MISCHIEF MAKERS	199 F
LAMBORGHINI 64	199 F
GOLDEN EYE	249 F
FZERO X	249 F
1080 SNOWBOARDING	249 F
BANJO ET KAZOOIE	249 F
EXTREME G2	249 F

FIFA SOCCER 99

MONACO GP 2

Photos non contractuelles

BON DE COMMANDE A RETOURNER UNIQUEMENT A POWER GAMES 31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : .....TEL : .....

ADRESSE : ..... CP : .....VILLE : .....

Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :

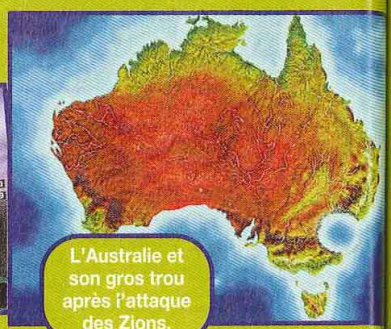
❑CHEQUE BANCAIRE ❑MANDAT LETTRE ❑CARTE BLEUE N° |||||||||||||||| EXPIRE |||||

Gundam Gaiden Sid

Jamais sorti en France, Gundam Gaiden constitua une trilogie remarquée sur Saturn. Les joueurs japonais se réjouissent, car la suite arrive sur Dreamcast.

Des Gundam Gaiden étaient d'excellents jeux de robots en 3D sur Saturn, gérant parfaitement l'espace en 360°.
Sur Dreamcast, le principe de base est conservé, mais avec une mise à jour conséquente. On ne va pas vous résumer dix ans de séries télévisées, mais sachez que deux camps s'affrontent : la Fédération et le duché de Zion. Ce dernier a vu le jour sur une des nombreuses et titanesques colonies spatiales. Le conflit de pouvoir entre les deux entités débouche sur une guerre ravageant la Terre comme l'espace. Les Zions prennent le contrôle d'une planète et la font s'écraser sur l'Australie, provoquant un gigantesque cataclysme. Affecté à cette région, vous devez faire face à l'ennemi. Dans votre robot (Mobile Suit), vous évoluez dans un décor en 3D plutôt réaliste. Plusieurs types de missions comme d'environnements vous seront proposés. Les armes sont diverses et fidèles à l'animé, mais on ne sait pas encore si on pourra changer de robot au fil du scénario.
La vue principale est celle du cockpit ; on parle aussi d'une vue extérieure. Le point fort de la version Dreamcast, outre son niveau de réalisation, est très certainement son ambiance. A la manière d'un GunGriffon, on se bat dans tous les recoins du niveau et des messages radio fusent de partout. Le scénario est très présent, avec des dialogues et des films en 3D temps réel.
La version actuelle n'est pas très avancée, mais on devrait en voir une plus avancée au Tokyo Game Show.

Paysage simple pour prise en main basique.


L'Australie et son gros trou après l'attaque des Zions.

Vous pouvez regarder vers le bas.

Vous n'êtes pas seul.

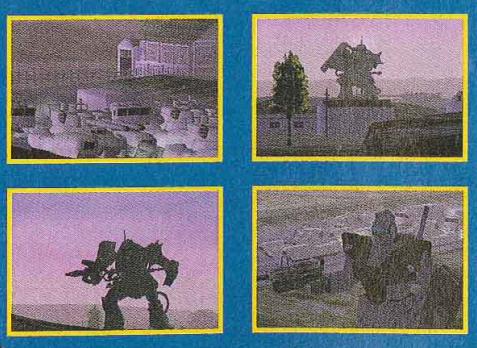
Vous êtes surpris par un ennemi !

Le convoi est attaqué.

DREAMCAST

● Bandai/Printemps

3D TEMPS RÉEL !



Side Story 0079

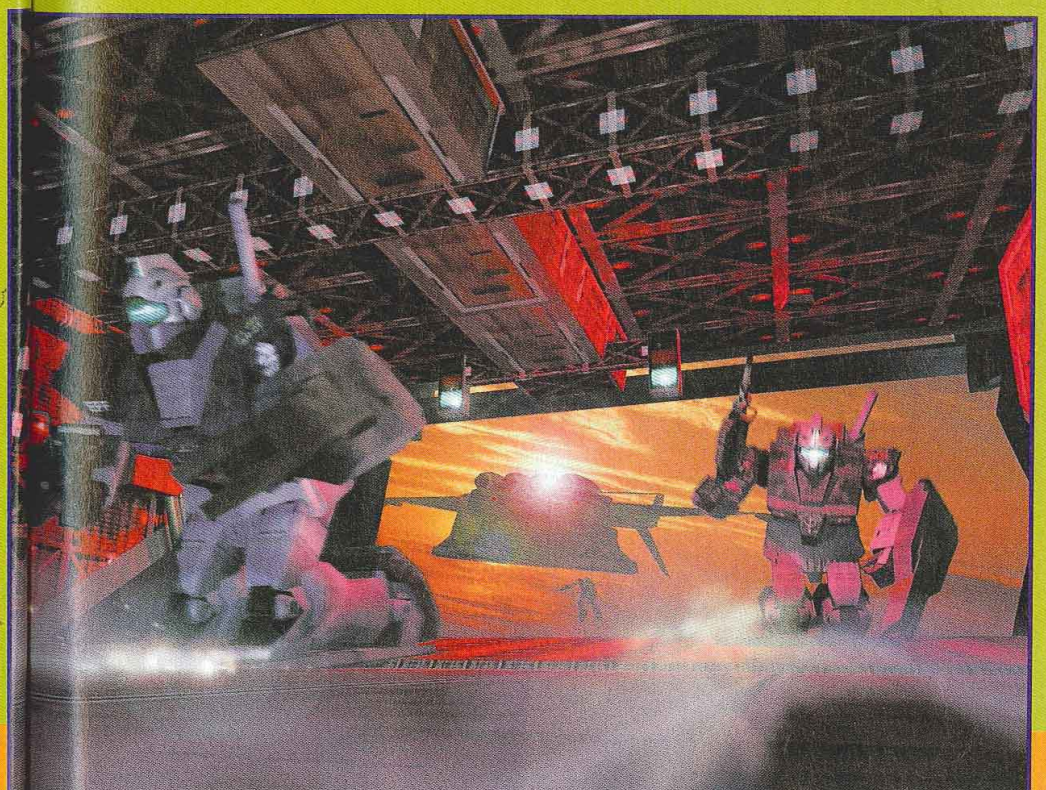
L'ennemi est touché, ce qui donne lieu à une belle explosion.

La menace vient aussi des airs.

...s pas seul.

Les tactiques ennemies sont élaborées.

L'attaque des Zions a dévasté la ville.



DEBOUT... LÀ-DEDANS !

Le briefing est désormais dynamique, en 3D temps réel, avec un bel effet de caméra amateur.

REND

tou
ave
dan

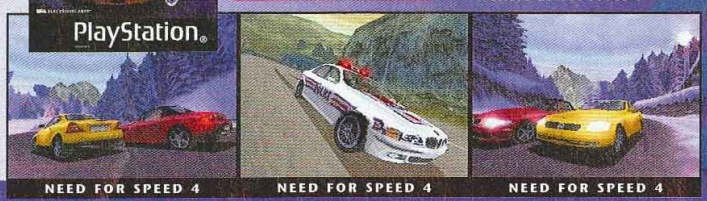
DÉMONSTRATION
MERCREDI 31 MARS
SAMEDI 3 AVRIL

Des animations aussi fluides que rapides, 20 niveaux immenses aux décors magnifiques, de nombreux mouvements spéciaux pour ce jeu d'action combat !

Ne manquez pas ces rendez-vous privilégiés qui vous permettront de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.

DÉMONSTRATION
MERCREDI 7 AVRIL
SAMEDI 10 AVRIL

Êtes-vous prêt à relever un nouveau défi : celui des courses sur route au volant de la voiture de vos rêves ?



DÉMONSTRATION
MERCREDI 14 AVRIL
SAMEDI 17 AVRIL

Accompagnez l'évolution de l'humanité à travers le temps !

De 4000 ans avant J.-C. jusqu'à la conquête de l'espace, inventez le génie militaire, donnez une identité à votre peuple, développez une économie forte et peut-être traverserez-vous les siècles sans encombres.

Recyclez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés!

Micromania reprend* vos jeux PlayStation et Nintendo 64.

* Voir conditions à la caisse.

DÉMONSTRATION
MERCREDI 21 AVRIL
SAMEDI 24 AVRIL

Entièrement en 3D, cette simulation ultra réaliste aux graphismes somptueux vous propose 16 circuits à travers le monde, 11 écuries, 22 voitures et 22 pilotes.

LES MICROMANIA

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES Ouvert le dimanche
Gal. des Champs - 84, av. des Champs-Elysée
Métro George 5 - RER Ch.-de-Gaulle-Étoile
Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA BVD DES ITALIENS Ouvert le dimanche
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot
& RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2 - C. Cial Italie 2
Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Cial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - C. Cial Velizy 2
78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
C. Cial St-Quentin Face Carrefour
78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

91 MICROMANIA LES ULIS 2 - C. Cial Les Ulis 2
91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2 - C. Cial Evry 2
91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE - C. Cial Les 4 Temps
Niveau 1 - R. des Miroirs - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23

RÉGION

69 MICROMANIA ST-GENIS Nouveau
C. Cial St-Genis 2 - 69230 St-Genis Laval

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT Nouveau
C. Cial Semécourt
57280 Metz Semécourt

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE Nouveau
C. Cial Cité-Europe - 62231 Coquelles
Tél. 03 21 85 82 84

59 MICROMANIA LEERS Nouveau
C. Cial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

68 MICROMANIA MULHOUSE Nouveau
C. Cial Carrefour Ile Napoléon
68110 Mulhouse - Tél. 03 89 61 65 20

93 MICROMANIA PA
Niveau 1 - 93006 Aulnay-so

93 MICROMANIA RO
93110 Rosny-sous-Bois - Tel

93 MICROMANIA LE
Niveau Bas - 93606 Noisy-le

94 MICROMANIA IV
C. Cial Carrefour Grand Ciel -

94 MICROMANIA BE
Niveau Bas - 94561 Thiais -

94 MICROMANIA CR
Niveau Haut - Entrée Métro -

95 MICROMANIA CE
Niveau Bas - Face Go Sport

NDEZ-VOUS

tous les mercredis & samedis avec un démonstrateur dans tous les Micromania

fun radio

En partenariat avec FUN RADIO

Écoutez *Fun Attitude* **à 12 h 30 du lundi au vendredi et gagnez 10 jeux d'un seul coup et d'un seul !!**

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte

Gratuite avec le 1er achat ! De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise sur des prix canons !*

93 MICROMANIA PARINOR - C. Ccial Parinor Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2 - C. Ccial Rosny 2 93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES - C. Ccial Les Arcades Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL C. Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE - C. Ccial Belle-Épine Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL - C. Ccial Créteil Soleil Niveau Haut - Entrée Métro - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

95 MICROMANIA CERGY - C. Ccial Les 3 Fontaines Niveau Bas - Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000 - C. Ccial Cap 3000 Rez-de-Chaussée - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE - C. Ccial Nice-Étoile Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES C. Ccial Carrefour Vitrolles 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE - C. Ccial Auchan Barnéoud 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

31 MICROMANIA TOULOUSE - Carrefour Portet-sur-Garonne 31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER - C. Ccial Le Polygone Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

44 MICROMANIA NANTES - C. Ccial Beaulieu 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

45 MICROMANIA ORLÉANS C. Ccial Place d'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 50

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL C. Ccial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

59 MICROMANIA EURALILLE - C. Ccial Euralille Rez-de-chaussée - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2 - C. Ccial Villeneuve d'Ascq 59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG - C. Ccial Place des Halles Niveau Haut Face entrée BHV - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

69 MICROMANIA ECULLY - Carrefour Grand-Ouest 69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU C. Ccial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55

74 MICROMANIA ANNECY C. Ccial Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER C. Ccial Saint-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL - C. Ccial Mayol 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR - C. Ccial Grand-Var 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.

NEWS

Playstation 2

LES MONST RE

Tokyo, Japon. Mardi 2 mars. La foule s'agglutine devant le hall C du très moderne Tokyo International Forum. Il est 13 heures. Sony s'apprête à tenir "sa" conférence de presse. Les appareils sont chargés, les magnétos tournent, les flashs sifflent dans toute la salle. Celle-ci contient plus de 1500 personnes venues des quatre coins du monde (journalistes, développeurs, distributeurs...). Tous les spots de la salle s'éteignent, mais la lumière va être enfin faite sur les capacités techniques de la Playstation 2. Accrochez-vous. C'est monstrueux. Et ce n'est pas un poisson d'avril.

Par Kagotani San, Douglas Alves et Spy

● Millions de polygones par seconde, courbes de Bézier, virgule flottante...
La conférence de presse de SCEI était principalement axée sur l'aspect technique de la Playstation 2. Rien n'a encore été dévoilé quant au prix, au nom définitif de la bête, aux jeux, aux développeurs, aux dates de sortie précises. De la technique brute de brute, avec pour seule consolation une sortie japonaise fixée "durant l'année fiscale qui se conclut en mars 2000" (nos sources nous indiquent une sortie le 21 décembre) et une disponibilité à la "fin 2000" en Europe et aux Etats-Unis. La carcasse et la carte-mère définitives ne seront présentées qu'à la fin de l'été...
Mais nous tenons du neuf. Pardon. De l'explosif ! Et au grand dam de SCEE, les rumeurs dont nous faisions état dans nos derniers numéros sont, pour la plupart, fondées.

(avec Namco et Square) reprend des séquences de jeux PS connus (voir pages suivantes), les convertit à la sauce 3D temps réel et nous en met plein les yeux. Mais la "claque" ne va pas s'arrêter en si bon chemin.

Le premier effet PS2

On y va direct : la PS2 arrache ! Les démos sur grand écran confirment l'orientation Silicon Graphics et Sony de rajouter : "on s'approche des capacités de traitement des super-ordinateurs utilisés pour la recherche scientifique". On découvre des effets inédits sur une console grand public. Les films se succèdent et on saisit rapidement que cette machine joue dans une division différente. Rubrique : jeu vidéo. Section : grande classe. Le message de SCEI est clair : tous les plus beaux films de synthèse de la PS seront désormais en 3D temps réel et avec la même qualité. Pour bien le démontrer, SCEI

Engin d'émotion

C'est le cœur de la bête, l'"Emotion Engine" qui est la véritable révolution de la Playstation 2.
Réalisé en collaboration avec Toshiba, c'est le premier véritable processeur 128 bits (300 MHz) de notre univers, mais c'est surtout le premier processeur de l'histoire du jeu vidéo à gérer (en hardware) le calcul des courbes de Bézier (voir encadré). Grâce à lui, fini la 3D anguleuse. Place aux bords souples, au lissage parfait... Et tout a été fait pour lui faciliter la tâche : en plus de 32 Mb de RAM, les opérations en virgule flottante, qui sont la base de toute la 3D, sont calculées à la vitesse de 6,2 gigaflops/seconde. Un calcul effectué trois fois plus rapidement que sur une Dreamcast. Du jamais vu. Même sur les meilleurs processeurs PC actuels (Pentium III, 500 MHz inclus). Le bus mémoire affiche pour sa part un transfert de 3,2 gigabytes de données par seconde. Un PIII à 500 MHz fait circuler ses infos à 1,1 Gb/s...

GRAVE !

■ **0,18 MICRON ?** La technologie de gravure des microprocesseurs choisie par Toshiba et SCEI est pour le moins osée. Leur CPU, l'"Emotion Engine", sera fabriqué selon la technologie de gravure à 0,18 micron. Or tous les techniciens contactés nous garantissent que cette technologie de gravure hyper fine n'a jamais été éprouvée industriellement et qu'il y aura donc un maximum de ratés. De ce fait, SCEI pourrait avoir du mal à tenir ses délais (une sortie le 21 décembre 99 selon nos sources), sauf en proposant des quantités limitées.

L'utilisa
des
révèle plu

100 % ré

L'autre révolu
Playstation 2
temps normal,
les périphériqu
"in" (entrée), C
conjointement
première Plays
périphériques
totalité de l'arc
Playstation. Qu
que la Playstat
sera la premièr
rétrocompatibl
500 jeux Playst
jour sur votre P
également utili
première géné
tas d'autres ch

IEEE, USE

Ce processeur
connexions IEE
concrètement i
que le "cul" de
connexions : la
vidéo ; la prise
des appareils m
appareils photo
pour la connexi
(scanner, imprin
ordinateur...) ; e
il sera possible
(modem, coproc
etc.). L'ambition
où Philips, Banc

RES SONT LÂCHÉS

L'utilisation des "splines" permet de simuler des pointes 3D. Une technique qui se révèle plus dure à réaliser sur une machine ne gérant que les polygones.

la première machine multimédia familiale, et si possible se servir de la Playstation 2 comme d'une locomotive pour tous les produits de sa marque. La Playstation génère plus de 45 % des bénéfices de Sony Corp. Faudrait pas se priver.

100 % rétrocompatible !

L'autre révolution de l'architecture de la Playstation 2 tient dans son processeur I/O. En temps normal, ce processeur s'occupe de gérer les périphériques (pads, cartes-mémoire...). I pour "in" (entrée), O pour "out" (sortie). Celui-ci, réalisé conjointement avec LSI, le fabricant du CPU de la première Playstation, est capable de gérer les périphériques mais, surtout, intègre la quasi-totalité de l'architecture de votre ancienne Playstation. Qu'est-ce à dire ? Tout simplement que la Playstation 2 émule la Playstation 1. Elle sera la première console au monde à être 100 % rétrocompatible. Vous pourrez faire tourner les 500 jeux Playstation (français) disponibles à ce jour sur votre Playstation 2 ! Mais vous pourrez également utiliser tous les accessoires de la première génération (pad, mémos, volants). Et un tas d'autres choses...

IEEE, USB, PCMCIA...

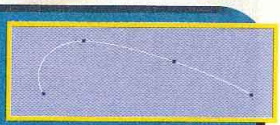
Ce processeur I/O va également gérer les connexions IEEE, USB et PCMCIA. Si rien n'a été concrètement indiqué, on peut penser de facto que le "cul" de la console sera composé de cinq connexions : la prise d'alimentation ; la sortie vidéo ; la prise IEEE, pour connecter la console à des appareils multimédia type caméscopes, appareils photos numériques, etc ; la prise USB, pour la connexion avec du matos informatique (scanner, imprimante, souris, clavier, et même ordinateur...) ; et enfin un slot PCMCIA dans lequel il sera possible d'insérer différents types de cartes (modem, coprocesseurs supplémentaires, Ram, etc.). L'ambition non avouée de Sony ? Réussir là où Philips, Bandai et les autres ont échoué : créer

DVD, prix et développement

Pour confirmer l'aspect multimédia, les jeux tiendront sur des DVD-Rom. S'il n'est nulle part indiqué que la Playstation 2 lira des films gravés sur DVD, la présence d'un décodeur Mpeg 2 implique, de fait, la possibilité de les lire. Un bon moyen de profiter du son 3D dit AC-3.
Pour conclure, deux choses fondamentales se dégagent : la plus importante est que tout ça risque de coûter très cher. SCEI, épaulé par un prêt de Sony Corp et par Toshiba, devra, par exemple, investir plus de 6 milliards de francs d'ici au printemps 2000 pour la simple production du CPU et du coprocesseur graphique. Certaines sources, jusqu'à présent assez fiables, nous ont indiqué un prix de vente de 29 800 yens (1 500 francs) pour la console. Si ce chiffre paraît aberrant, car peu élevé, n'oublions pas que Sony vise le grand public. Par contre, si le prix reste une inconnue, voici une certitude : peu d'équipes seront capables d'exploiter la puissance de la PS2. "Cinq développeurs au monde" avance le patron de Squaresoft. C'est peu. Mais peut-être amplement suffisant. Il suffit d'enfanter des monstres...

On peut diriger un objet en temps réel et admirer la surface de l'eau qui frémit ainsi que les objets alentours qui bougent.

Technique
LES COURBES DE BÉZIER



● **Sony innove avec un processeur gérant les "splines". Ces "splines" appelés aussi "courbes de Bézier" sont des lignes 3D composées de quatre points. Elles peuvent ainsi être déformées et étirées afin de créer des objets 3D bien moins anguleux qu'avec la méthode classique des polygones. Il est également possible de gérer, en software, des "splines complexes" appelés Nurbs. Ces Nurbs représentent le futur des polygones.**

Des milliers de "splines" composent chaque partie des algues (en haut). Remarquez ensuite la gestion des courbes du visage réalisés grâce à ces «splines» ainsi que la qualité de la pilosité.

LES AUTRES...

■ **Intel.** "Notre seul concurrent est le téléphone portable. Les Japonais passent plus de temps avec lui qu'avec la Playstation !" Cette phrase tirée d'une interview de M. Kutaragi (le créateur de la PS2) montre à quel point Sony semble vouloir déplacer le champ de bataille. Toutes les caractéristiques techniques ont été comparées avec la technologie PC, jamais avec celle des consoles concurrentes. La présentation technique de ce nouveau support est intervenue exactement le même jour que celle du Pentium III d'Intel...

■ **Sega.** "La sortie de la PS2 s'effectuera dans un an au plus tôt. Nous voulons vendre trois millions de Dreamcast (au Japon, NDLR) avant que la Playstation 2 ne soit lancée", a indiqué le vice-président de Sega Japon, S. Hirose. La riposte est donc claire : Sega doit implanter une base conséquente au plus vite pour contrer la Playstation 2. Mais Sonic va également booster sa console (voir page suivante). Et puis, si la technologie de la PS2 est stupéfiante, le grand public fera-t-il la différence avec les jeux DC, déjà étonnants ? Et n'oublions pas que "la carte" Internet de la DC peut faire très mal aux States et en Europe.

■ **Nintendo.** C'est le constructeur que l'on aura le moins entendu après l'annonce officielle de la PS2. Si on attend le DD64 pour cet été au Japon, de nombreux officiels ne cessent de marteler qu'ils "travaillent sur le successeur de la N 64". Nintendo a d'ailleurs débauché une cinquantaine de personnes de chez Silicon Graphics pour qu'ils travaillent sur de nouveaux processeurs. Gageons qu'ils feront mal, car ce ne sont pas les moyens financiers qui manquent à Nintendo.

OUVRE-BOÎTE

■ **CPU.** Il contrôle tout. "Emotion Engine" (Toshiba-SCEI),128 bits, cadencé à 300 MHz (donc rapide). Il contient dans son cœur des co-processeurs spécifiques au calcul 3D : le FPU, le VU0 et le VU1. Ce qui permet d'afficher une performance ahurissante de 6,2 Gflops pour les calculs en virgule flottante, la base de toute 3D. Le coprocesseur IPS permet, quant à lui, la décompression de séquence vidéo en Mpeg 2 (comme pour le DVD). Une bombe dans notre industrie, mais également dans celle de l'histoire des microprocesseurs, et qui a dû coûter bonbon...

■ **COPROCESSEUR GRAPHIQUE.** Il affiche les graphismes à l'écran. "Graphics Synthetiser" (SCEI) 150 MHz. Bus DRam (qui permet de faire communiquer les différentes parties de ce coprocesseur) de 48 Gb/s. Z-Buffer (32 bits) intégré (il gère la localisation des objets dans l'espace : tel objet est devant tel autre). Ce coprocesseur est moins impressionnant que celui de la PS1 en son temps, mais il s'avère malgré tout très efficace.

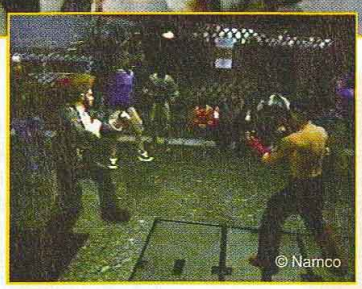
■ **EFFETS (EN MILLIONS DE POLYGONES/SECONDE).** Mapping de textures, bump mapping, brouillard (36), alpha blending, bi/tri-linear filtering, MipMap, anti-aliasing, multi-pass rendering, zoom in/out (66), Bézier (16), effets de lumière (38). Les millions de polygones/seconde annoncés sont théoriques et calculés dans les meilleures conditions possibles. Dans une situation de jeu, le chiffre va évidemment baisser.
De plus, Sony n'a pas communiqué sur quel benchmark (méthode de calcul de performance de l'industrie) il se basait. Rappelons que Sony annoncait 1,5 million polygones/s pour sa première machine.

Démonstration

LES JEUX PLAYSTATION À LA SAU

● Pour montrer les capacités étonnantes de son nouveau support, SCEE a travaillé main dans la main avec Namco, Square, From Software et Naughty Dog pour présenter différentes démos. Celles-ci auraient été réalisées en deux semaines à peine, et toutes sont basées sur des jeux Playstation existants. Le but de la manœuvre ? Prouver que tout se passe maintenant en temps réel. Par exemple, la démo avec les persos de Tekken était là pour montrer qu'il est possible d'afficher une vingtaine de persos en polygones en même temps, avec des mouvements en temps réel pour chacun. A noter que les concepteurs du kit de développement nous ont indiqué que la programmation sur Playstation 2 serait très similaire à celle sur Playstation 1. Pour exemple, Capcom, peu satisfait d'entendre il y a trois mois Sony lui annoncer l'arrivée de la PS2, n'aurait eu qu'à mettre les graphismes de Resident Evil 3 (PS) au goût du jour pour adapter son titre, en cours de développement, à la PS2. Il y a fort à parier que les premiers jeux que nous découvrirons sur PS2 seront des titres destinés au départ à la PS1, mais convertis pour la PS 2.

© Naughty Dog


© Namco

Gran Turismo © SCEI

© Square

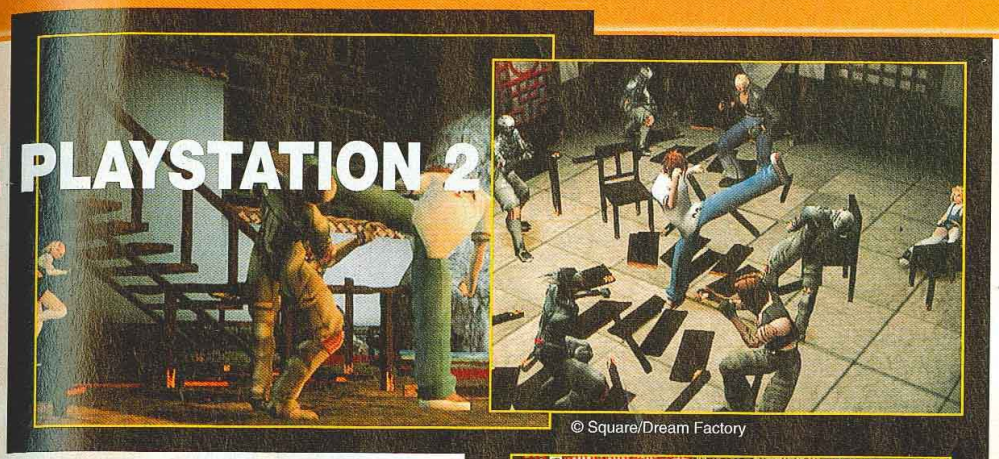
Remise à

LA DRE

● La Dreamcas
évolutive. Ainsi,
de la PS2, les ru
folles entourent
"évolutif" . Une
de NEC nous in
exemple, que Se
la possibilité de
un add-on très fi
la DC (avec un b
dans le port mo
permettrait de tr
Super Naomi. La
(puisqu'on la trou
d'arcade Super
commercialisatio
Sega se lance da
de la PS2 seront
add-on pourrait
console elle-mêm

Le DVD à l

Toujours au rang
patron de Sega o
besoin s'en faisai
technologie du D
sources au Japon
entendre que la s
vidéo de la DC, a
permettant de lire
Dreamcast. La ma
Mpeg 2 en loadan



Remise à niveau

LA DREAMCAST SORT SES GRIFFES

La Dreamcast est une console évolutive. Ainsi, depuis l'annonce de la PS2, les rumeurs les plus folles entourent cet aspect "évolutif" . Une source proche de NEC nous indiquait, par exemple, que Sega envisagerait la possibilité de commercialiser un add-on très fin à glisser sous la DC (avec un branchement dans le port modem) qui permettrait de transformer la DC en Super Naomi. La technologie existe (puisqu'on la trouve dans les cartes d'arcade Super Naomi), mais c'est le prix de commercialisation qui semble poser problème. Si Sega se lance dans cette aventure, les capacités de la PS2 seront explosées, mais le prix de cet add-on pourrait être supérieur au prix de la console elle-même !

Le DVD à la rescousse

Toujours au rang de l'évolution, Bernard Stolar, le patron de Sega of America a affirmé que, si le besoin s'en faisait sentir, la DC pourrait abriter la technologie du DVD. Sans plus de détails. Nos sources au Japon nous ont d'ailleurs laissé entendre que la société CRI, en charge de la partie vidéo de la DC, aurait mis au point un logiciel permettant de lire des DVD vidéo sur la Dreamcast. La machine pourrait alors décoder du Mpeg 2 en loadant un programme dans la Ram.

Kit, dur, basic, émulation

L'autre mise à jour, cette fois confirmée par Sega, concerne le kit de développement. A l'instar de Sony, Sega upgrade en permanence ses librairies graphiques. Par exemple, les programmeurs de VF3 ont dû programmer les ombres des personnages en software alors que le coprocesseur graphique les gérait en hardware. Pourquoi ? Parce que le kit qu'ils possédaient n'était pas achevé. La version 6.0 de ce kit permettra aux programmeurs d'accéder à des fonctions jusqu'alors insoupçonnées. Une petite anedocte en passant : lorsqu'on branche les derniers kits, le logo de la DC apparait en 3D à l'écran... Sera-t-il conservé pour les DC européennes et américaines ?
On ne pouvait vous parler de la Dreamcast sans vous annoncer qu'un disque dur (d'une capacité d'1 Gb) verra le jour très bientôt au Japon ainsi qu'une Super VM. Quant aux programmeurs qui ont réalisé le "Basic" pour la Saturn, ils se sont remis au labeur. Un kit "Basic" pour la DC devrait sortir très prochainement au Japon pour que les programmeurs en herbe puissent développer leurs softs. Dernière rumeur : Sega aurait déjà mis au point un émulateur DC pour jeux Saturn. Il s'agirait d'un logiciel (vendu 200-300 francs) à charger avant d'insérer un jeu Saturn.

OUVRE-BOÎTE .2

■ **Mémoire vive.** Les infos y sont stockées en attente de traitement. "Direct RDram" de 32 Mb. Il s'agit visiblement de mémoire unifiée accessible à tous les processeurs de la machine. Bus mémoire (autoroute empruntée par les infos pour rejoindre le processeur) à 3,2 Gb/s. C'est assez proche des stations Silicon Graphics actuelles.

■ **Coprocesseur I/O de LSI.** Il gère les périphériques et émule aussi les capacités de la Playstation 1 (33,8 ou 37,5 MHz au choix).
Communication : PCMCIA (pour l'intégration de cartes spécifiques : modem, Ram...).
Interface : IEEE 1394 (400 Mbps), USB. Un génial concentré de puissance qui permettra de connecter la PS2 à nombre d'appareils multimédia, mais également aux accessoires de la PS première génération. A noter qu'il semblerait que la console sorte en proposant le pad de la première PS. Sony travaille sur un pad "révolutionnaire" mais n'a pas fourni plus de précisions.

■ **Son.** Processeur non présenté composé de deux entités : SPU 2 plus CPU. Son ADPCM (méthode de restitution de sons digitalisés) : 48 voix. Compatible AC-3 (il faut une belle chaîne pour en profiter). Echantillonnage : 44,1 ou 48 kHz. A priori moins bon et moins flexible que le Yamaha/ARM de la DC.

■ **Lecteur.** La PS2 est capable de lire les DVD-Rom Sony (capacité 4,8 Go donc contenant cinq fois plus d'informations qu'un CD-Rom DC), les CD audio et les CD-Rom de la première Playstation. Il semblerait que les premiers jeux sortiront sur support CD-Rom standard.

■ **Sorties vidéo.** NTSC/Pal, Vesa (1024 x 1024) pour les moniteurs d'ordinateur. Pratique.

SUITES

■ **Vol dans la ville.** L'add-on PS de GTA (GTA London 1969) sortira finalement en mai 99 en France. Un bon moyen d'attendre GTA 2, qui sortira d'ici la fin de l'année et toujours sur PS.
Des rumeurs font également état d'un éventuel portage de cette suite sur Dreamcast.

■ **Seul dans le noir...** Pour la quatrième fois (!) Infogrames confirme à demi-mot le portage sur DC de son Alone in the Dark 4 (à sortir bientôt sur PC). Il y a des chances pour que l'étonnant Outcast soit aussi porté sur la bécane de Sega, et il est certain que Mission: Impossible sera transposé sur Playstation. L'éditeur serait-il mécontent des ventes de son titre sur N64 ?

■ **Génie génétique.** Virgin ne fait pas les choses à moitié. En effet, le Capcom Generations français (sur PS) comprendra pas moins de quatre CD différents, qui correspondent en fait aux quatre volumes sortis indépendamment au Japon ces derniers mois. Un excellent moyen de retrouver des jeux mythiques comme 1942, 1943, la série des Ghost'n' Goblins ou Commando 1 et 2. Notez que le prix conseillé serait en outre de 249 francs. La to-ta-le !

■ **SNK vs Capcom.** Dans la série "le retour du combat de chefs", SNK vient de confirmer le développement d'un titre arcade regroupant les meilleurs combattants SNK et Capcom. Si on ne sait pas encore lesquels ont été retenus, on peut quand même affirmer que la date de sortie est fixée à cet été.

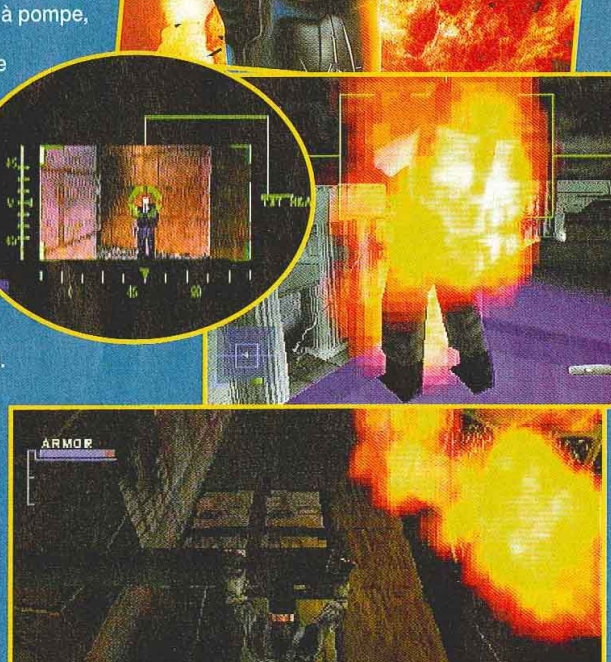
■ **Secret of Mana 4 ?** Ce sera finalement "Legend of Mana" qui sera en démo dans la version nippone de Saga Frontier 2. S'agit-il de Secret of Mana 4 ?

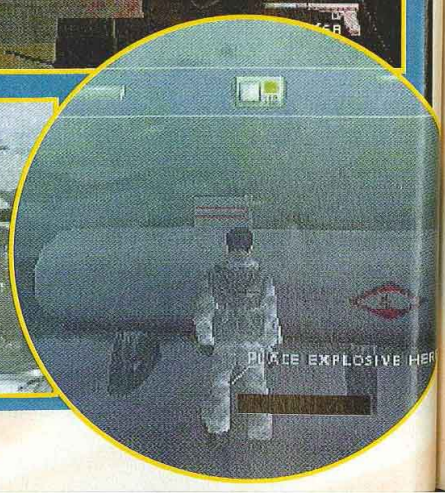
Syphon Filter

A la croisée de Tomb Raider, Metal Gear et Duke Nukem Time To Kill, Syphon Filter s'impose comme l'un des jeux d'action 3D les plus prometteurs de ce printemps. Vous y incarnez Gabe Logan, la crème des espions de l'Agence. Celui-ci va avoir pour délicate mission d'empêcher un groupe terroriste de lâcher un virus dévastateur, le Syphon Filter, sur la populace. Très orienté vers le shoot pur, le jeu vous propose l'un des arsenaux les plus complets de l'histoire de la Playstation : fusil à lunette à visée infrarouge, grenades, fusil à pompe, lasso électrique, M-16, silencieux, lance-roquettes... Bref, rien que de l'explosif ! Pour rester dans cet esprit shoot, Eidetic (le développeur) a eu la bonne idée de vous offrir un lock automatique sur l'ennemi le plus proche (en appuyant sur R1). En appuyant sur L1, vous passez en mode Visée et pourrez shooter une partie spécifique du corps des ennemis, comme la tête (il meurt d'un coup malgré ses protections).

Une ambiance à la James Bond

Votre personnage est capable de se déplacer latéralement, d'effectuer une roulade ou de s'agripper à des objets, mais ne pourra pas sauter. Les missions sont très variées et vous font passer du nettoyage de zones à des missions d'extraction, où vous devrez par exemple ne jamais vous faire repérer alors que les gardes grouillent de partout (balle dans la tête in-con-tour-na-ble). Cinématiques très réussies, ambiance digne d'un James Bond, la réalisation est au top. Préparez-vous à apprécier. Foi de Consoles+.





Dreamc

LES

Comme ses droits territoire dans not parole. La

● L'ambianc importateurs réussi à pass retrouvent as accord ne pe faveur du hé intérêts pour qui a frappé "demi-mesur l'objet. "A la y a eu une sé Sega contred affirmation, m indéniable : n continuent à consoles ou Dreamcast im Les voies du souvent impé

Une goutt

Concernant le la majorité co "certains sont trop loin, à ca stock et du pr par certains e rapport avec l importées, "la prix s'est le pl et 3 000 francs importateurs "environ 5 000 territoire (chiff que, comparé France compte chiffre représe que cette profe

ZE T

● Après To dans le Top pour desce l'effet "vac Astérix sen prévu pour .

TOP

Zelda (N64)
1080° Snowbo
Breath Of Fire
Tomb Raider
Resident Evil

Pour voter,

Dreamcast, l'import interdit

LES IMPORTATEURS EN COLÈRE

Comme nous vous annoncions précédemment, Sega a décidé de faire valoir ses droits en interdisant l'importation de Dreamcast japonaises sur notre territoire (voir C+85). Les motifs du constructeur ont été clairement exposés dans notre dernier numéro. C'est désormais aux importateurs de prendre la parole. La voici, et elle est unanime.

● L'ambiance est électrique chez la totalité des importateurs français contactés*. Si certains ont réussi à passer entre les gouttes, d'autres se retrouvent assignés en justice et devront, si aucun accord ne peut aboutir et si le procès tourne en faveur du hérisson bleu, verser des dommages et intérêts pour le moins énormes. La première chose qui a frappé certains importateurs est donc cette "demi-mesure" dont ils ont eu l'impression de faire l'objet. "A la différence de ce qui a été annoncé, il y a eu une sélection des cibles", enragent-ils. Sega contredit évidemment cette affirmation, mais il y a un fait indéniable : nombre de boutiques continuent à vendre des consoles ou des jeux Dreamcast importés... Les voies du commerce sont souvent impénétrables.

Une goutte d'eau

Concernant les abus de prix, la majorité concède que "certains sont allés vraiment trop loin, à cause du manque de stock et du prix exorbitant imposé par certains exportateurs", mais qu'en rapport avec les Playstation ou Nintendo 64 importées, "la Dreamcast est la console dont le prix s'est le plus rapidement stabilisé" (entre 2 500 et 3 000 francs). Dans leur globalité, les importateurs considèrent qu'il se serait vendu "environ 5 000 Dreamcast japonaises" sur notre territoire (chiffre malheureusement invérifiable) et que, comparé au million d'exemplaires que Sega France compte vendre en un an et demi, "ce chiffre représente une goutte d'eau". Ainsi, on sent que cette profession a d'autant plus de mal à comprendre le revirement de politique de Sega que tous considèrent que "l'import leur fait plus de publicité que de tort".

Tous veulent également pointer la spécificité du public amateur d'import : "Sega pense pouvoir récupérer des parts de marché en interdisant l'import, ce qui nous paraît complètement illusoire puisque les gens qui viennent acheter ici achètent essentiellement de l'import. Ils n'achèteront jamais de jeux en français. Lorsqu'ils ne trouveront plus d'import dans les boutiques spécialisées, ils se tourneront vers Internet".

Un enjeu financier vraiment important

Les même interviewés considèrent que le fait d'empêcher l'importation de la Dreamcast et de ses jeux nuit quelque part à la liberté du consommateur : "Notre public ne veut pas attendre six mois avant de trouver un titre comme Sega Rally 2, et certains jeux imporants ne verront peut-être jamais le jour en France si cette attitude se répercute chez d'autres éditeurs". Il ne faut pas se cacher qu'à l'heure où de nombreuses boutiques sont "à bout de souffle au niveau des marges", l'import représente un enjeu financier vraiment important pour ce milieu, d'où le fait que beaucoup se disent prêts à se battre... Mais n'y aurait-il pas moyen de trouver un accord général, qui satisfasse les deux parties (importateurs et éditeurs), plutôt que de réprimer ?

* Vous comprendrez que, du fait des procédures judiciaires actuellement en cours, nous préférons, par respect pour les parties en désaccord, ne pas citer d'enseigne.

ZE TOP DES LECTEURS

● **Après Tomb Raider III, c'est au tour de 1080 ° Snowboarding de se retrouver dans le Top ET dans le Flop. Vous avez décidé, ce mois-ci, de défendre Miss Pixel, pour descendre le seul jeu de snowboard potable de la N64. Bizarre. Mais, si l'effet "vacances à la neige" ne semble pas avoir porté ses fruits, le bulldozer Astérix semble, quant à lui, fonctionner à merveille... X-Files est de son côté prévu pour la rentrée sur Playstation. Prenez votre mal en patience.**

TOP	FLOP	MOST WANTED
Zelda (N64)	Batman & Robin (PS)	Final Fantasy VIII (PS)
1080° Snowboarding (N64)	1080° Snowboarding (N64)	Perfect Dark (N64)
Breath Of Fire III (PS)	GT 64 (N64)	Astérix (PS)
Tomb Raider III (PS)	Beast Wars Transformers (PS)	X-Files (PS)
Resident Evil 2 (PS)	C3 Racing (PS)	Carmageddon 2 (N64)

Pour voter, c'est très simple, tapez sur votre Minitel : 3615 TCPlus (2,23 F/min).

SUITES BIS

■ **Game Boy compatible DC !** L'histoire est longue et cocasse. Red Company, qui développe la très lucrative série spéciale otakus des Sakura Taisen pour les consoles Sega, vient d'annoncer son intention de réaliser un épisode de sa saga sur la portable de Nintendo. Sega ne s'est pas opposé à cette version, mais a demandé à Red Company de la rendre compatible avec son Sakura Taisen 3, à sortir sur Dreamcast.
Si Nintendo ne peut s'opposer à une telle compatibilité - il ne peut pas prétendre qu'un câble entraînera une altération de son hardware -, le père de Mario souligne le manque de politique cohérente de son concurrent... Selon lui, en proposant une compatibilité GB, Sega ne fait rien d'autre que de proposer à ses otakus d'acheter une GBC pour profiter à fond de leur série culte. Ce sera tout bénéf' pour Nintendo cette histoire !

■ **Plus vite.** Les versions de Sega Rally 2 et de Virtua Fighter 3 TB seront, selon des sources proches à Sega, retravaillées pour leurs sorties européenne et américaine. Au Japon, Yuji Naka, de la Sonic Team, a également annoncé son intention de "finir" Sonic Adventures. Faut qu'il arrête de speeder ses équipes comme ça, le hérisson...

■ **Bloody Street Late.** Les versions françaises de Street Fighter Alpha 3 et Bloody Roar 2 (PS) sont une nouvelle fois repoussées et annoncées pour le mois de mai, et non plus pour avril.

■ **Platiiine.** Tomb Raider II, Crash Bandicoot II et Coolboarders II devraient être disponibles en version Platinum au moment où vous lirez ces lignes. Des bombes de ce type, à 149 francs, ça fait plaisir...

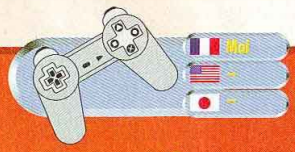
SPORTS

■ **EA F1.** Après celles du foot, de la boxe, du hockey et du rugby (nous en passons et des meilleures), Electronic Arts vient d'annoncer l'acquisition de la licence de formule 1, jusqu'alors détenue par Psygnosis. L'accord, dont les termes financiers n'ont pas encore été arrêtés, donne à EA la possibilité d'utiliser tous les noms des équipes, écuries, conducteurs et circuits pour les transposer dans des jeux multiconsoles. Ce dont l'éditeur ne saurait évidemment se priver...

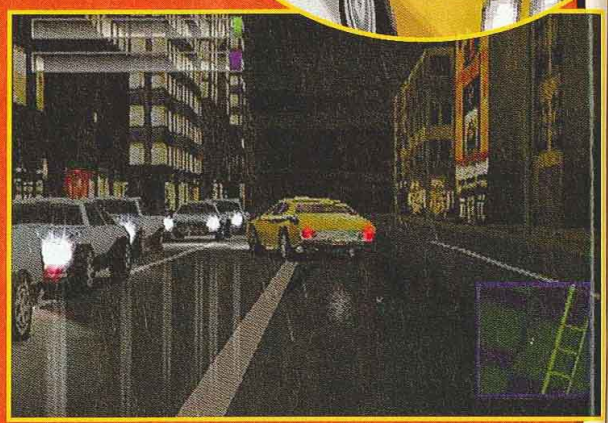
■ **Le Mans (PS).** C'est en mai que sortira le jeu officiel des 24 heures du Mans. Plus que quelques semaines à attendre avant de retrouver les véritables pilotes et voitures de cette compétition de longue haleine. Et juste quelques biftons pour retrouver six circuits différents et des conditions climatiques en constante évolution.

■ **Bomberman Fantasy Race (PS).** Comme son nom l'indique, il s'agit d'un jeu de course tout en 3D, dont les personnages sont ceux de la série des Bomberman. Montés sur des créatures étranges, nos valeureux artificiers vont se livrer à des courses dantesques dans lesquelles tous les coups sont permis.
En effet, à l'image de jeux comme WipEout ou encore Mario Kart, de nombreux gadgets sont disponibles le long des différents circuits : bombes, accélérateurs et autres boucliers protecteurs. Sortie à la mi-mars.

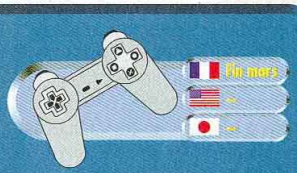
Driver



La course-poursuite des créateurs de Destruction Derby se concrétise. Nous apprenons aujourd'hui que le jeu comptera 44 missions différentes et qu'il faudra en réaliser au moins 26 pour terminer le jeu. Comme annoncé précédemment (voir WIP C+ 85), les missions à remplir s'avèrent d'une variété à toute épreuve. Elles proposent, par exemple, d'amener au plus vite une femme enceinte à l'hôpital, et sans la faire "mourir" de trouille, ou d'empêcher un collègue mafieux de s'enfuir avec le magot de la bande.
Il sera possible de s'adonner à trois types de jeu : le Point to Point Race, qui vous obligera à aller en un temps imparti d'un point A à un point B ; le Free Mode, qui vous permettra de vous balader dans les quatre villes du jeu afin de bien repérer les lieux ; puis vous pourrez vous lancer dans le mode Mission, qui constitue le gros morceau du produit.
Quatorze voitures différentes pourront être pilotées et le jeu compte 35 minutes de cinématique dans lesquelles les personnages seront doublés par les voix françaises de Morgan Freeman, Eddy Murphy ou encore Mel Gibson.

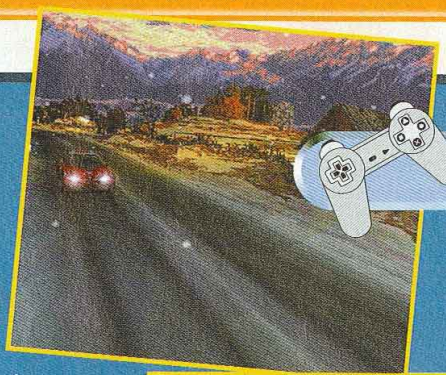


Need For Speed 4

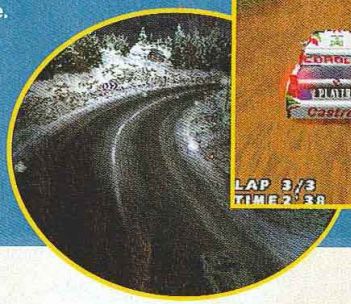


Le quatrième épisode de la série des Need For Speed apporte, comme à chaque fois, son lot de nouveautés. Désormais, les chocs occasionnés par les autres véhicules ou par vos sorties de route froissent la tôle de votre caisse et peuvent mettre votre pare-brise en miettes. Les véhicules proposés sont toujours aussi luxueux (Porsche, McLaren F1 GTR, BMW et autres voitures de marques), mais il vous faudra gagner pas mal d'argent en remportant quelques courses avant de pouvoir vous offrir le bolide de vos rêves. Toutefois, pour les moins téméraires, il est tout à fait possible de contrôler un véhicule de police. Une première dans la série. Le jeu, tout en 3D temps réel, propose également des graphismes très soignés aux couleurs pastel du plus bel effet. Départ des courses, à la fin du mois de mars.

V-Rally 2



Avant le Work in Progress complet, voici les dernières infos et photos fournies par Infogrames. Comme indiqué précédemment, le jeu proposera un mode Multijoueur. Alors qu'on pouvait imaginer que seuls deux joueurs pourraient s'affronter sur le même écran, les développeurs proposent de monter jusqu'à quatre. Les douze pays traversés offriront pour leur part des textures de routes à chaque fois différentes (asphalte, gravier, neige...) et 20 caisses seront de la partie.
Au niveau des modes de jeu, Infogrames annonce l'insertion d'un mode Trophée ainsi que d'un mode Rally Championship. Plusieurs niveaux de difficulté seront également sélectionnables.



Velocity

Derrière ce titre (non définitif) se cache le premier jeu "tribal" de la Dreamcast. Tribal, il l'est par ses personnages pour le moins atypiques, mais aussi par son concept, qui mélange allègrement 1080° et WipEout pour vous faire chevaucher des hoverboards dans des décors futuristes. Si l'on ne connaît pas encore le nombre de circuits, deux modes vous permettront de participer à des courses pures (mode Course) ou de réaliser différentes figures dans des arènes bourrées de rampes, de boss, et d'accélérateurs (mode Arène). Le jeu est de plus compatible avec le modem et permettra même aux utilisateurs de Dreamcast de s'adonner à leur passion contre des possesseurs PC.
Criterion et Acclaim peuvent se frotter les mains... ils tiennent là une vraie bombe.

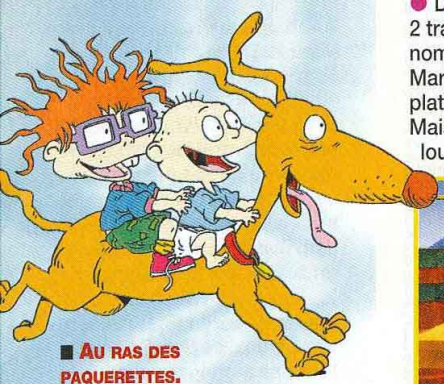
DE LA BALLE !

■ **Guy Roux Football Manager (PS).**
Non, ce jeu n'est pas une simulation de Guy Roux ! Si vous rêvez d'incarner l'inénarrable entraîneur auxerrois dans une de ses palpitantes aventures (il se lève, il te bouscule, tu ne te réveilles pas, il mange si possible gratuit, il va à la foire aux joueurs, il se couche...), vous devrez encore attendre. Par contre, ce Guy Roux Football Manager vous propose de gérer un club de foot dans ses moindres détails. Expansion du stade et transferts entre clubs seront de mise avec cette simulation au rythme tout sauf soutenu. Vous devrez apporter à vos joueurs un entraînement équilibré et élaborer un calendrier des matchs cohérent. Stratégie et érudition footballistique seront de rigueur.

■ **UEFA Champions League 98/99 (PS).** Grosse licence oblige, on retrouve dans ce titre tous les clubs et joueurs européens les plus prestigieux. Il est possible de participer à un tournoi, officiel ou personnalisé, avec les équipes actuelles comme avec les grands clubs qui se sont illustrés par le passé dans cette compétition. Ce titre est résolument tourné vers la simulation et laisse transparaître une gestion active des frappes de balle et des centres, qui promet beaucoup, même si la jouabilité s'avère un brin capricieuse.
Sortie de la bête en avril.

■ **Speedball 2100 (PS).** Les Bitmap Brothers viennent enfin d'annoncer le portage de leur ultra-violent Speedball (jusqu'alors sur Megadrive) sur Playstation et Game Boy Couleur. Cet excellent mélange de hand et de rollerball sera suivi par une adaptation de Xenon et de Chaos Engine.

JEUZ'ANIMÉS



■ Au ras des paquerettes.
Après leurs aventures à la télé puis au cinéma, les Razmokets débarquent en jeu vidéo. Ce sont pas moins de 20 niveaux (mini-golf, collecte de trésors, labyrinthes, puzzles) que pourront explorer nos chères têtes blondes. Evidemment, les joueurs en herbe pourront incarner leur personnage fétiche, que ce soit Casse-Bonbon, la Binocle ou les Grumeaux, on en passe et des plus laids. Sortie prévue sur Playstation fin avril.

■ What's up Buggs ?
Buggs Bunny Lost In Time est la première production d'Infogrames utilisant la licence de la Warner. Dans ce jeu de plates-formes 3D, vous traverserez 24 niveaux, répartis dans cinq mondes (âge de pierre, Moyen Age, monde des pirates...) et vous mettra aux prises avec Elmer, Hazel ou encore Sam le pirate. Sortie prévue fin juin 99.

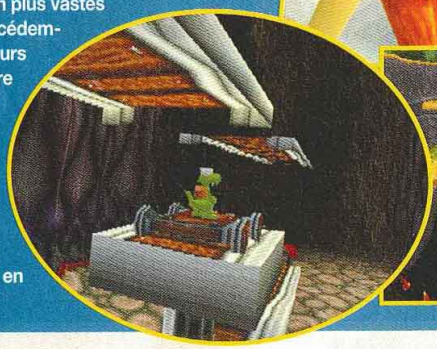
■ Bat Soft. La Warner vient d'accorder la licence de la série TV "Batman & Robin" au groupe Ubi Soft. On ne sait pas encore de quel type de jeu il s'agira, mais ces produits Dreamcast et N64 devraient être lancés en 2000.

GOEMON 2

● Disponible en import depuis fin 98, Goemon 2 tranche radicalement avec le premier opus du nom. D'un jeu d'aventure en 3D temps réel "à la Mario", nous sommes passés à un titre de plates-formes en 3D "à la Pandemonium". Mais si Konami change d'optique, il reste toujours dans cet esprit bien loufoque qui caractérise les aventures de ses quatre ninjas. En effet, Goemon n'est pas seul. Trois de ses compagnons pourront être choisis en fonction des situations rencontrées et, en plus, on vous proposera un jeu à deux en simultané.

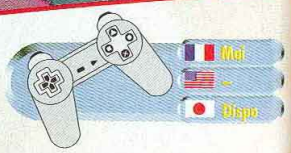
Croc 2

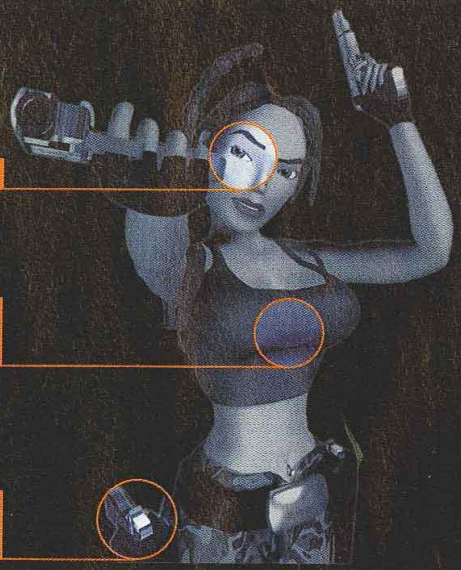
C'est pas moins de 16 personnes qui travaillent actuellement chez Argonaut pour mettre la dernière main aux aventures de notre bébé croco. Argonaut a affublé son personnage de nouveaux mouvements, comme la possibilité de prendre des objets ou de grimper aux murs, et le développeur annonce des niveaux bien plus vastes que ceux découverts précédemment. Vous évoluez toujours dans un monde en 3D libre de très bonne facture (le premier opus reste l'un des Mario-like les moins bogués de la Playstation) et on nous annonce des boss titanesques. Début de la recherche de votre frérot en mai prochain.



UM JAMMER LAMMY

● La suite de Parappa le rappeur ne compte plus un mais TROIS personnages différents ! Gratte électrique pour Lammy ou Mecha Lammy, lyriques pour Parappa, il sera même possible de jouer en duo ou en versus avec Lammy, Mecha Lammy ou Parappa (le deuxième perso est contrôlé par l'ordinateur ou par un autre joueur). Dans le mode Aventure, sept niveaux sont au programme avec des morceaux de funk, de hip-hop ou encore de hard trash, voire le tout mélangé (Lammy + Parrapa = rap + hard trash) ! Bien sûr, les scènes cinématiques et les scénarios diffèrent suivant le perso choisi, et les graphismes se révèlent toujours aussi kitsch... La suite de cette suite dans notre prochain numéro.





+ DE 15000 ASTUCES

DES NOUVEAUTÉS CHAQUE SEMAINE

L'ÉQUIVALENT DE 4000 PAGES !

POUR EN SAVOIR PLUS

POUR ALLER PLUS LOIN

POUR ÊTRE PLUS FORT

TOUT, TOUT, TOUT
POUR TRICHER GRAVE GRAVE

AVÉ DES CONCOURS
À TOMBU PAR TERRE !

100% DES SOLUTIONS
SONT D'ABORD CHEZ NOUS

ACCÈS RAPIDE
ÉCRANS INTERRUPTIBLES

L'INFO JEUX VIDÉO
À PRIX POWER-FRACA
3615 JEUVID
0,85 F/MN

Pâques en avril, septembre dans les îles (enfin, j'espère)

quand tout est foutu

3615 ASTU

et quand rien ne va plus

3615 SOLU

LES TOUS PREMIERS SUR LES TOUS DERNIERS JEUX

2,23 F/mn Nudge Interactive

TENONS SALON

SPACE WORLD DANS L'ESPACE. Ben tiens ! Après avoir repoussé son salon une première fois de novembre à mai, Nintendo vient d'annoncer qu'il se tiendrait finalement en août au Japon... Cet événement sera soi-disant l'occasion de présenter le DD64 au public. En revanche, l'éditeur participera, en avril, au Festival Pokemon et prévoit de dresser un grand stand au salon de l'E3.

SEGA À L.A. Puisqu'on parle de l'E3 de Los Angeles (notez bien les dates : du 13 au 15 mai 99), sachez que Sega semble bien décidé à marquer le coup cette année (normal, sa console sort quelques semaines après aux States). Certains parlent d'un véritable village à l'intérieur de l'expo, d'autres de la location pure et simple du Los Angeles Coliseum ! Bref, le fait est que le constructeur tient à frapper fort.

SEGA AU TGS. Ambition of Nobunga, Blue Stinger, Carrier, Cho Hamaru Golf, D2, Frame Gride, House of the Dead 2, Kita He, Mahjong Rally 2, Maken X, Marvel Vs Capcom, Mercurius Pretty, Monaco Grand Prix 2, Psychic Force 2012, Puyo Puyo 4, Powerstone, Senritu No Bishou, Romance of Three Kingdoms VI, Sentimental Graffiti 2, Shen Mue, Street Fighter Zero 3, Super Speed Racing, Under Cover, White Illumination... Voici 24 des 28 jeux que devrait présenter Sega au Tokyo Game Show, qui se tiendra du 19 au 21 mars.

ET LES AUTRES ? Si Nintendo boude le TGS, ses éditeurs tiers devraient présenter 35 jeux GB et 11 titres N64. Bandai annonce, pour sa part, une trentaine de jeux Wonderswam. Sony et ses éditeurs devraient présenter plus de 160 jeux !

Pocketstation

LA VM DE LA PLAYSTATION

Après une rupture de stock inattendue, nous avons enfin pu mettre la main sur le Pocketstation, la dernière trouvaille de Sony en matière de Memory Card. Dépeçage.

● Le véritable intérêt de cette nouvelle Memory Card, doté d'un petit écran et de cinq touches qui permettent d'intervenir directement sur la machine, est de servir d'extension à certains jeux spécialement compatibles. Ainsi, avec Ridge Racer Type 4, vous pourrez échanger vos voitures avec des potes (via la connexion infrarouge placée au sommet de l'engin). Sur FFVIII, des rumeurs courent sur la possibilité d'élever ses Chocobos. Avec Street Fighter Alpha 3, on peut s'occuper (comme sur un Tamagotchi) de ses persos fétiches pour les rendre plus forts (mais il vous faudra vider 11 blocs de mémoire pour pouvoir les caser !), etc. En cette matière, Sony (et les éditeurs tiers qui offrent des jeux compatibles) propose donc une extension amusante. Mais ne cachons pas que les menus en japonais constituent un obstacle assez sérieux, vu leur relative complexité. L'autre particularité de la bête est de proposer l'heure, la date et le réveil sur le petit écran à cristaux liquides (il est également possible de verrouiller les touches, si vous avez cette mémo en poche). Mais plutôt que de proposer de telles fonctions, Sony aurait peut-être dû se concentrer un peu plus sur la gestion des sauvegardes. Vous allez voir pourquoi. Comme toutes les mémos de Sony, le Pocketstation propose de sauvegarder ses jeux sur quinze blocs mémoire. Le constructeur aurait quand même pu faire l'effort d'en proposer le double... De plus, si l'on a pu écrire un moment qu'il serait possible de gérer ces sauvegardes directement sur le Pocketstation, apprenez qu'il n'en est rien. Vous devez à chaque fois insérer votre bestiole dans la Playstation (en soulevant le couvercle du Pocketstation sur lequel se trouve les boutons) et faire les manip habituelles sur l'écran de gestion de sauvegarde de la console.

Gadget nippo-nippon

Et si le petit écran vous indique le nombre de blocs utilisés au total sur la carte ainsi que l'icône des jeux sur lesquels ont été effectuées, impossible de savoir combien de blocs sont utilisés pour tel ou tel jeu. Encore une fois, vous devez brancher l'accessoire à la console pour voir combien de blocs occupe un jeu spécifique... Franchement, au jour d'aujourd'hui, cet accessoire japonais, qui n'a vraiment pas convaincu les importateurs, fait figure de gadget. De plus, on ignore encore si le Pocketstation japonais sera compatible avec les jeux européens.
La bête est disponible au Japon en robe blanche et cristal pour quelque 200 francs. Quant à son éventuelle commercialisation sur notre continent, Sony France n'a pas encore arrêté sa position.

Liste des jeux compatibles prévus

- Final Fantasy VIII
- Ridge Racer Type 4
- IQ Final
- Crash Bandicoot 3 (version japonaise)
- Lunatic Dawn III
- Monters Farm 2
- Pocket Muu Muu
- Tamamayu Monogatari...

Graphic
RELOOK

● Vous avez d
Graphic Kit da
nous ne pouvi
notre avis. Cet
grâce à une co
partie de votre
cette décorati
la remplacer p
de 3 mm d'épa
sont enduites
qui vous perm
de votre collag
Treize modèles

Mad Ca
LE VO

● Avec le s
très bonne i
son célèbris
fonctionne
un à gauche
toucher que
ressorts pui
Avec les vib
Le volant gè
switcher ent
à un petit in
vitesses, en
Configurer le
les vitesses
un véritable
peu trop dur
Enfin, ce vol
facture, coût
espérons qu
à un volant i
de force. Po
sur Playstati
leurs homolo

su
ce siège
disposez le v
et les pédale
voilà un siège
vos jeux de c
l'aise. Fini les

Graphic Kit
RELOOKEZ VOTRE PLAYSTATION

● Vous avez dû voir fleurir les PLV et les étals Graphic Kit dans les magasins spécialisés, et nous ne pouvions manquer l'occasion de donner notre avis. Cette planche "d'autocollant" permet, grâce à une colle spéciale, de décorer tout ou partie de votre Playstation, et surtout d'enlever cette décoration quand bon vous semble pour la remplacer par une autre. En PVC souple de 3 mm d'épaisseur, les planches Graphic Kit sont enduites d'une colle spéciale (genre Post-It), qui vous permet de repositionner tout ou partie de votre collage, et ça marche vraiment bien. Treize modèles (plus ou moins réussis) sont proposés pour le moment, et vu le succès fulgurant de ces kits déco, on peut s'attendre à en voir fleurir de nouveaux très bientôt (un petit Graphic Kit Tomb Raider IV, par exemple ?). Le Graphic Kit est vendu au prix raisonnable de 99 francs pièce. Pour ne rien vous cacher, toutes les consoles de la rédac y sont passées, preuve que le produit nous a bien plu. A noter que des séries limitées verront bientôt le jour. Zieuter dans vos magasins.

Mad Catz Dual Force
LE VOLANT QUI VIBRE !

● Avec le succès du Dual Shock, Mad Catz a eu la très bonne idée d'intégrer une fonction vibrante dans son célèbrissime volant. Comme pour le pad, le volant fonctionne grâce à deux moteurs placés à l'intérieur, un à gauche et un à droite (voir photo). Il a gardé le même toucher que l'ancien, c'est-à-dire assez dur, grâce aux ressorts puissants qui retiennent les mouvements. Avec les vibrations, les sensations sont bonnes. Le volant gère aussi les jeux analogiques. On peut switcher entre les modes de prise en main grâce à un petit interrupteur discret. Le levier de vitesses, en revanche, est très mal géré. Configurer les boutons afin de passer les vitesses avec ce mancha à balai est un véritable casse-tête. Les pédales un peu trop dures déplairont aux pieds tendres. Enfin, ce volant de Mad Catz, d'assez bonne facture, coûte environ 400 francs. A l'avenir, espérons que certains fabricants penseront à un volant intégrant une fonction de retour de force. Pour l'instant, les meilleurs volants sur Playstation n'arrivent pas à la cheville de leurs homologues en arcade.

Siège Baquet
LA CONDUITE EN APPARTEMENT

● Les accessoires qui assouvissent la folie des grandeurs de certains se trouvent très facilement sur le marché. Il suffit de regarder ce siège signé Big Ben. Après l'avoir déplié, disposez le volant de Mad Catz en bonne place et les pédales au niveau des pieds. Et hop ! voilà un siège bien confortable pour jouer à vos jeux de course favoris. On y est vraiment à l'aise. Fini les histoires de volants qui bougent dans tous les sens et les positions laborieuses derrière une table traditionnelle : le Siège Baquet est là ! On peut tout de même regretter l'absence de matelas. Après quelques heures de course, les fesses sont toutes endolories. L'objet pèse quand même un peu lourd, et l'encombrement est conséquent. Et puis, comme personne ne joue avec un volant à Consoles+ (rien ne vaut un bon vieux pad !), on n'a pas vraiment trouvé l'intérêt d'un tel monstre. Mais les fans du Mad Catz seront sûrement aux anges, avec ce siège qui coûte 790 francs. Ah, tout de même.

NINTENDOJO

■ **Resident Evil 64 (suite).** Depuis notre dernier numéro, la rumeur n'a cessé de s'amplifier et Okamoto, de chez Capcom, s'épanche beaucoup dans la presse nippone. Il semblerait que le premier Resident Evil à sortir sur N64 sera l'adaptation pure et simple du Resident Evil 2 de la Playstation. Un épisode inédit devrait également le jour. Après.

■ **Castlevania 64.2.** Alors que Konami France s'apprête à sortir la version francisée de Castlevania 64, l'un des pontes de Konami Japon a laissé entendre qu'une suite était d'ores et déjà en préparation. Le jeu utiliserait a priori le même moteur que son prédécesseur. On vous tient au courant.

■ **Activision et Disney.** Activision a acquis les licences de six produits Disney, en vue de les porter sur Nintendo 64. Le premier de ces jeux serait une adaptation de "1001 pattes" et le second s'inspirera du film "Tarzan" et sera développé par la société anglaise Eurocom. On ne sait pas encore ce qu'il en est des autres produits, ni même des dates de sortie des jeux sus-cités.

■ **Conquérant.** Maintes fois annoncé, maintes fois repoussé, Conkers Quest sur Game Boy Couleur pointe enfin le bout de ses pixels. La preuve en image ci-dessus. La date de sortie ? Dès avril, mai au plus tard, le jeu se posent sur nos étals.

MANGAS

■ **X 10.** Ce dixième volume est aussi inintéressant que les précédents, il ne s'y passe rien ! Les Clamp ont vraiment le chic pour faire traîner une situation jusqu'à saturation.

■ **Ryu Seiki 4.** C'est la fin de l'histoire, assez moyenne et un peu trop gentillette avec le recul, mais c'est un shojo... A noter une histoire inédite à la fin pour compléter le volume.

■ **Flag Fighter 3.** Après un départ très bourrin, pas super bien dessiné, et surtout pas original pour deux sous... on finit par accrocher.

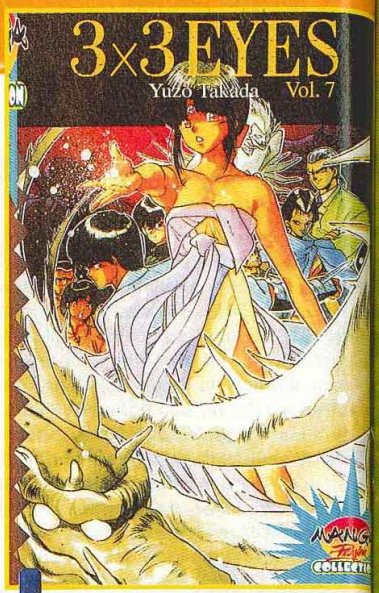
■ **Fushigi Yugi 9.** De tous les shojos disponibles, c'est de loin le plus agréable à lire, sans doute parce qu'il est un peu moins niais que les autres. Bien qu'un peu fouillis, son graphisme est soigné.

■ **BT'X 3.** Ce sous-"Saint Seiya" réchauffé n'en finit pas d'étonner par sa nullité. "Saint Seiya" avait déjà tendance à se plagier tout seul, mais là on a droit à une vulgaire copie, insipide et bâclée. A fuir de toute urgence.

3X3 EYES

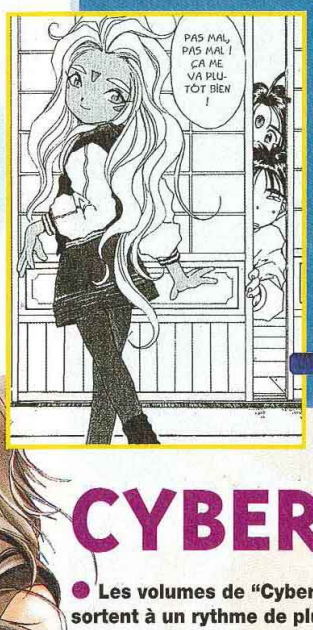
Yakumo n'hésite pas à s'ouvrir le ventre pour en sortir une larve parasite.

Dans ce septième volume de "3 x 3 Eyes", la pauvre Paï va une nouvelle fois se faire enlever, et se retrouvera aux prises avec une secte utilisant une magie très puissante. On retrouve avec plaisir les membres de la société Yugekisha, que l'on avait pas vus depuis quelques volumes. Répétons-nous : ce manga est à lire absolument. Les volumes défilent et l'histoire reste passionnante et pleine de rebondissements.
Y. Takada. Manga Player Collection.



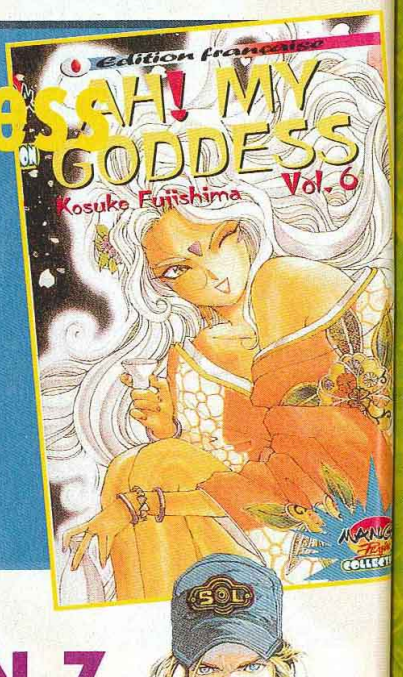
Paï va être kidnappée par une secte qui cherche l'immortalité.

Ah ! My Goddess



Ah ! My Goddess" en est à son sixième volume et continue son bonhomme de chemin. Le dessin de Kosuke Fujishima est toujours aussi agréable. Keichi héberge trois déesses, dont la fantasque Uld, qui, sous le contrôle d'une puissance maléfique, commence à tout détruire... Une série à la fois drôle et fraîche, qui ne manque pas d'intérêt.
K. Fujishima. Manga Player Collection.

Uld est de loin la plus sexy des trois déesses.



CYBER WEAPON Z

Les volumes de "Cyber Weapon Z" sortent à un rythme de plus en plus rapproché, pour notre plus grand plaisir. Ce manga chinois reste toujours aussi beau avec ses couleurs et ses retouches par ordinateur. Les "coups spéciaux" lors des combats atteignent une perfection jamais vue. On voit enfin Loneken se battre sérieusement, ainsi que Curgar Guy, l'homme le plus fort du monde, qui a atteint le stade de Cyber Weapon... On approche du dénouement. Alors ne ratez pas ce septième volume du plus beau manga du monde !
A. Seto. Editions Tonkam.

RECYCLEWARE LES MAGASINS BRANCHÉS POUR LES FURIEUX DU JEU VIDÉO.

Recycleware reprend vos jeux PlayStation et Nintendo 64 contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux pour un bon d'achat valable sur l'ensemble des produits disponibles en magasin.*

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX RECYCLEZ-LES !

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS

Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Adidas Power Soc.	79 F	Alerte Rouge	129 F	Formula One 98	169 F
Tekken	79 F	Colony Wars	129 F	Final Fantazy 7	169 F
Adidas P. Soc. 97	99 F	Croc	129 F	Jeremy McGrath	169 F
Alien Trilogy	99 F	Duke Nukem	129 F	ODT	169 F
Boucliers de Quet.	99 F	Formula One 97	129 F	Worms	169 F
Com. & Conquer	99 F	Hercule	129 F	WLS'98	169 F
Doom	99 F	Nightmare Creat.	129 F	Allundra	199 F
Fade to Black	99 F	Oddworld	129 F	Buster Move 3D	199 F
ISS Pro	99 F	Soul Blade	129 F	Coupe du Monde98	199 F
Legacy of Kain	99 F	Tomb Raider 2	129 F	Dead or Alive	199 F
Need for Speed 2	99 F	Wipe Out 2097	129 F	Men in Black	199 F
Road Rash	99 F	Cité des Enf. Perdus	149 F	Monopoly	199 F
Rapid Racer	99 F	Cool Boarders	149 F	Need for Speed 3	199 F
Soviet Strike	99 F	FIFA En route...	149 F	Risk	199 F
Syndicate Wars	99 F	Fighting Force	149 F	Sim City 2000	199 F
Tekken 2	99 F	Nuclear Strike	149 F	Theme Hospital	199 F
Crash Bandicoot	119 F	Rallye Champ.	149 F	Ace Combat 2	219 F
Die Hard Trilogy	119 F	Rugby Jonah Lomu	149 F	Heart of Dark.	219 F
G-Police	119 F	Warkraft 2	149 F	Resident Evil 2	219 F
MicroMachine V3	119 F	Adidas Power 98	169 F	Gran Turismo	229 F
Pandemonium	119 F	Colony Wars 2	169 F	Le 5e Élément	249 F
Rayman	119 F	Crash Band. 2	169 F	Lucky Luke	249 F
Resident Evil	119 F	Deathtrap Dung.	169 F	Marvel Sup. Her.	249 F
Tomb Raider	119 F	Diablo	169 F	Vigilante 8	249 F

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* NINTENDO 64

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS

Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Mario 64	99 F	Mario Kart	199 F	FIFA 98	199 F
Extreme G	129 F	Starwars	199 F	Snow Board Kids	199 F
Wave Race	129 F	MRC	149 F	Yoshi's Island	199 F
Turok	129 F	Nagano	149 F	Coupe du Monde	249 F
Lamborghini	139 F	Pilot Wings	149 F	Golden Eyes	249 F
F1 64	149 F	Quake	149 F	Banjo Kazooie	269 F
ISS 64	149 F	Diddy Kong	169 F	Mission Impossible	279 F

* Dans la limite des stocks disponibles. Prix valables jusqu'au 30/04/99.

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu vidéo recyclé, c'est-à-dire :

- **Vérifié (CD & manuel en bon état)**
- **Reconditionné sous blister**
- **Garanti 6 mois**
- **Moins cher**

ÉCHIROLLES C. Ccial Carrefour - 38431 Echirolles **NOUVEAU**

PARIS PLACE DES INNOCENTS

PARIS 2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris - Tél. 01 42 36 25 42

REGION PARISIENNE

ANTONY 27, av. de la Division-Leclerc - 92160 Antony
Tél. 01 46 74 06 26

BEAU-SEVRAN C. Ccial Beau-Sevran - 93270 Sevran
Tél. 01 41 52 12 92

CLAYE-SOUILLY C. Ccial Carrefour - RN 3 - 77413 Claye-Souilly
Tél. 01 60 94 80 41

ÉVRY 2 C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry Cedex
Tél. 01 60 87 11 17

MONTESSON C. Ccial Hyper-Montesson - 78360 Montesson
Tél. 01 30 86 15 72

PARLY 2 C. Ccial Parly 2 - Niveau bas - 78150 Le Chesnay
Tél. 01 39 23 16 65

PONTAULT-COMBAULT C. Ccial Carrefour - 77340 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11

ROSNY 2 C. Ccial Rosny - 92110 Rosny
Tél. 01 48 12 65 47

TAVERNY C. Ccial Les Portes de Taverny - 95158 Taverny
Tél. 01 39 95 71 95

PROVINCE

LYON C. Ccial La Part-Dieu - Nouvelle Extension - 69000 Lyon
Tél. 04 72 84 20 38

MARSEILLE 9, rue Saint-Ferréol - 13001 Marseille
Tél. 04 96 11 14 28

NICE-LA TRINITÉ C. Ccial Auchan La Trinité - 06000 Nice
Tél. 04 93 27 00 19

THIONVILLE C. Ccial Continent Geric-Thionville - 57100 Thionville
Tél. 03 82 88 26 40

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

MANGANIMÉS+

■ **COBRA 9.** Avec ce volume, se terminent les vieilles aventures de Cobra diffusées à la télé ! Un manga culte à ne rater sous aucun prétexte.

■ **BITOMEN.** Les célèbres Bitomen sont passés sur Canal+ dans l'émission "L'Œil du cyclone". Un grand moment de télévision !

■ **SLAM DUNK.** Alors que la série télé arrive en vidéo chez AK, Kana sort le manga, un gros morceau de plus de vingt volumes.

■ **MERCI, PANDA, MERCI...** En japonais, "shojo" veut dire fille, et "shonen" garçon. Les "shojo mangas" s'adressent donc aux adolescentes.

■ **AKIRA 2.** Tenez-vous bien, la réalisation d'"Akira 2" va bientôt débuter au Japon, avec bien sûr Katsuhiro Otomo. Le budget serait encore plus énorme que pour le premier.

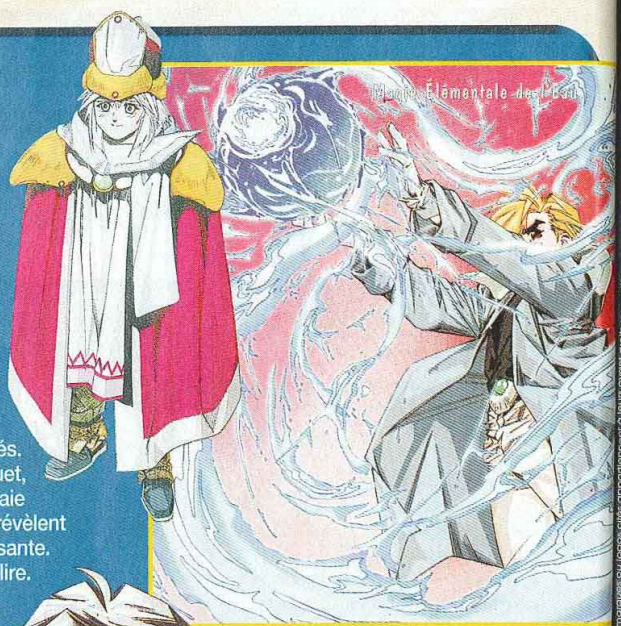
CONAN

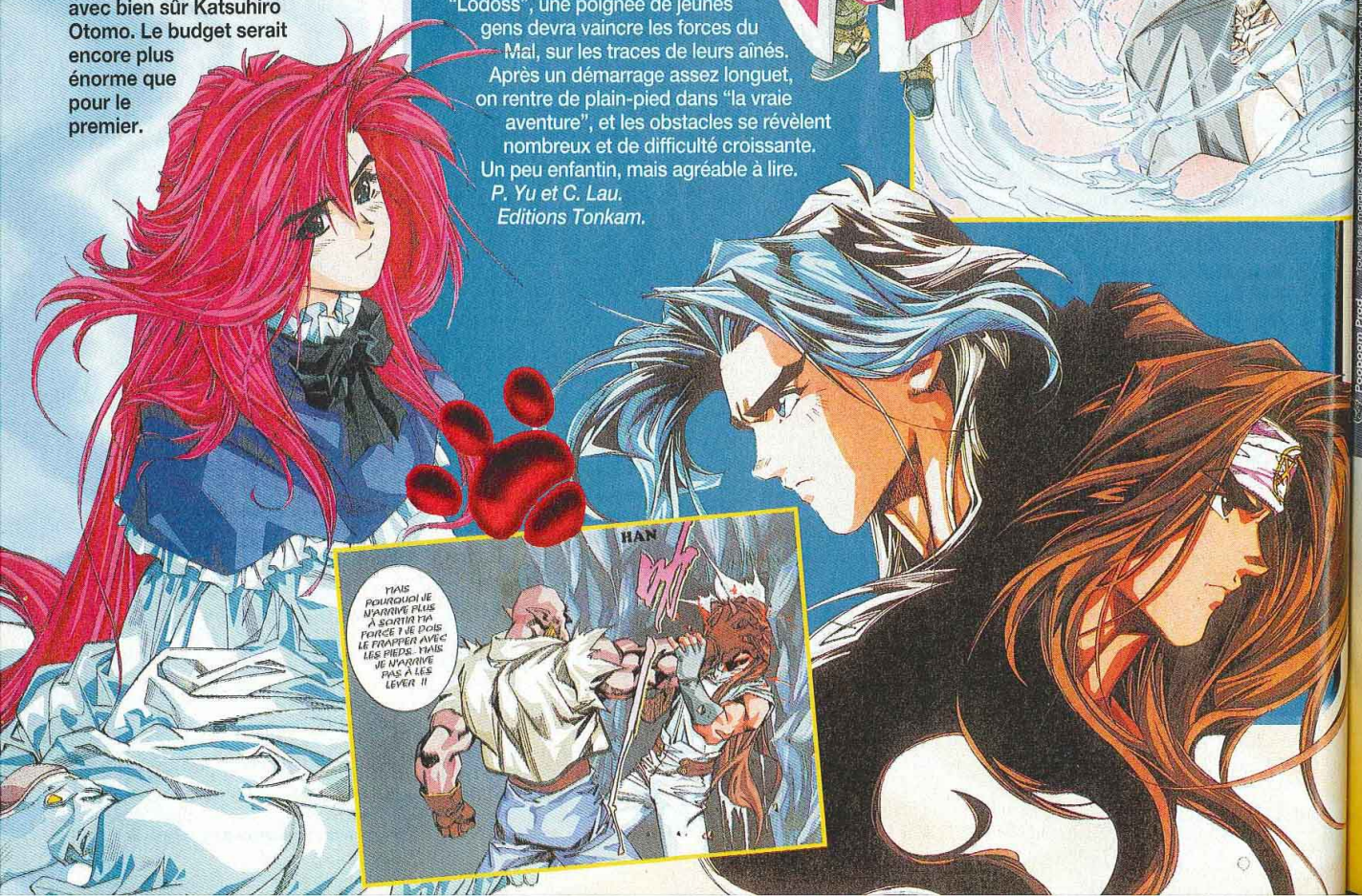
● Cette fois-ci, Conan se rend à la campagne pour un weed-end organisé par des admirateurs de Sir Conan Doyle (le père de Sherlock Holmes). Evidemment, il y a une histoire de meurtre à élucider. Ne le manquez surtout pas, car c'est sans nul doute l'enquête la plus passionnante des douze volumes.
G. Aoyama. Kana.

Bien entendu, il faudra attendre le prochain numéro pour découvrir le coupable.

Celia

● Comme "Cyber Weapon Z", "Celia" est un manga chinois en couleur, mais nettement moins beau. L'ambiance heroic-fantasy est très agréable et on voit les caractéristiques des héros, comme dans un RPG. Dans ce volume intitulé "Chronique du printemps", l'histoire débute. Un peu comme dans "Lodoss", une poignée de jeunes gens devra vaincre les forces du Mal, sur les traces de leurs aînés. Après un démarrage assez longuet, on rentre de plain-pied dans "la vraie aventure", et les obstacles se révèlent nombreux et de difficulté croissante. Un peu enfantin, mais agréable à lire.
P. Yu et C. Lau.
Editions Tonkam.





Poopoom Prod. Toutes les marques ou logos cités appartiennent à leurs ayant droits respectifs.

NOUVEA
PlaySt
ABSOLUTE FOOTBALL
ALUNDRA
BIG AIR
BREATH OF FIRE 3
BUG'S LIFE
BUST A GROOVE PACK
CAESAR PALACE 2
COLIN MC RAE RALLY
COLONY WARS VENG.
COOL BOARDER 3
COUPE DU MONDE 98
DUKE NUK. TIME TO KI
EARTH WORM JIM 3D
FIFA SOCCER 99
FORMULA ONE 98
GRAN STREAM SAGA
GRAN TOURISMO
LEGACY OF KAIN 2
NBA PRO 98
KNOCK OUT KINGS
MEDIEVIL
MORTAL KOMBAT 4
NBA LIVE 99
NHL HOCKEY 99
NINJA
NO FEAR DOWN HILL
O.D.T
ODDWORLD EXODUS
PARASITE EVE
POINT BLANK
PRINCE NASSEM BOXIN
PRO BOARDERS
RED ALERT MISS. TESLA
RIVAL SCHOOL
RALLY CROSS 2
SPYRO LE DRAGON
TAIFU
TEKKEN 3
TENCHU
TEST DRIVE 5
TOCA TOURING CAR 2
TOMB RAIDER 3
WARGAMES
WILD ARMS
X-MEN VS ST. FIGHTER
XENOREAL
YANNICK NOAH
Jeux OKAZ
BLOODY ROAR
BUSHIDO BLADE
CASTLEVANIA
COOL BOARDERS 2
CRASH BANDICOOT 2
DARK 0
DUKE NUKEM 3D
EXPLOSIVE RACING
FIGHTING FORCE
FINAL FANTASY 7
FORMULA KARTS
FORSAKEN
G-POLICE
HEART OF DARKNESS
HERCS ADVENTURE
KLONOA
MEN IN BLACK
MOTO RACER
MOTO RACER 2
NAGANO
NBA LIVE 98
NBA PRO 98
NIGHTMARE CREATURE
NUCLEAR STRIKE
PITFALL 3D
POWER SOCCER 98
POWERBOAT RACING
RAGE RACER
RALLY CHAMPIONSHIP
RESIDENT EVIL 2
SNOW RACER 98
STREET FIGHTER 3D
TOMB RAIDER 2
ACCESSOIRES
ACTION REPLAY INT.
MEMORY CARD SONY
MEMORY CARD NON OFF
CABLE RGB + RCA
DUAL SHOCK
GUN VIBRANT SCORPION
Demandez
Carte A
Elle ne coûte
et vous offre
réduction i
sur les jeux ne
prix du marc
sur les jeux
d'occasion.
Faites
le calcul !

MAXXI-GAMES

NOUVEAU MAGASIN : 7, Bd Voltaire - Métro République - 01 49 29 09 53

PlayStation

ABSOLUTE FOOTBALL	329 F
ALUNDRA	329 F
BIG AIR	329 F
BREATH OF FIRE 3	349 F
BUG'S LIFE	349 F
BUST A GROOVE PACK	329 F
CAESAR PALACE 2	299 F
COLIN MC RAE RALLY	329 F
COLONY WARS VENG.	329 F
COOL BOARDER 3	299 F
COUPE DU MONDE 98	269 F
DUKE NUK. TIME TO KILL	329 F
EARTH WORM JIM 3D	329 F
FIFA SOCCER 99	329 F
FORMULA ONE 98	329 F
GRAN STREAM SAGA	329 F
GRAN TOURISMO	269 F
LEGACY OF KAIN 2	349 F
ISS PRO 98	299 F
KNOCK OUT KINGS	329 F
MEDIEVIL	299 F
MORTAL KOMBAT 4	299 F
NBA LIVE 99	329 F
NHL HOCKEY 99	329 F
NINJA	329 F
NO FEAR DOWN HILL	329 F
O.D.T.	329 F
ODDWORLD EXODUS	329 F
PARASITE EVE	399 F
POINT BLANK	299 F
PRINCE NASSEM BOXING	329 F
PRO BOARDERS	349 F
RED ALERT MISS. TESLA	299 F
RIVAL SCHOOL	329 F
RALLY CROSS 2	329 F
SPYRO LE DRAGON	329 F
TAIFU	329 F
TEKKEN 3	349 F
TENCHU	329 F
TEST DRIVE 5	329 F
TOCA TOURING CAR 2	329 F
TOMB RAIDER 3	329 F
WARGAMES	299 F
WILD ARMS	349 F
X-MEN VS ST. FIGHTER	299 F
XENOGEAR	399 F
YANNICK NOAH	329 F
Jeux OKAZ	
BLOODY ROAR	219 F
BUSHIDO BLADE	219 F
CASTLEVANIA	219 F
COOL BOARDERS 2	169 F
CRASH BANDICOOT 2	219 F
DIABLO	219 F
DUKE NUKEM 3D	169 F
EXPLOSIVE RACING	169 F
FIGHTING FORCE	169 F
FINAL FANTASY 7	219 F
FORMULA KARTS	169 F
FORSAKEN	219 F
G-POLICE	169 F
HEART OF DARKNESS	219 F
HEROS ADVENTURE	219 F
KLONOA	219 F
MEN IN BLACK	219 F
MOTO RACER	169 F
MOTO RACER 2	269 F
NAGANO	169 F
NBA LIVE 98	169 F
NBA PRO 98	169 F
NIGHTMARE CREATURE	169 F
NUCLEAR STRIKE	169 F
PITFALL 3D	169 F
POWER SOCCER 98	169 F
POWERBOAT RACING	169 F
RAGE RACER	169 F
RALLY CHAMPIONSHIP	219 F
RESIDENT EVIL 2	219 F
SNOW RACER 98	169 F
STREET FIGHTER 3D	169 F
TOMB RAIDER 2	169 F
ACCESSOIRES	
ACTION REPLAY INT.	299 F
MEMORY CARD SONY	99 F
MEMORY CARD NON OFF.	79 F
CABLE RGB + RCA	79 F
DUAL SHOCK	199 F
GUN VIBRANT SCORPION	299 F

PlayStation Platinum

COMMAND & CONQUER	149 F
CRASH BANDICOOT	149 F
CROC	149 F
DESTRUCTION DERBY 2	149 F
FORMULA ONE	149 F
GTA	149 F
HERCULE	149 F
ODDWORLD	149 F
PANDEMONIUM	149 F
RAYMAN	149 F
RESIDENT EVIL	149 F
SOUL BLADE	149 F
TEKKEN 2	149 F
TOCA TOURING CAR	149 F
TOMB RAIDER	149 F
V-RALLY	149 F

NINTENDO64

Jeux NEUFS	
1080° SNOWBOARD.	369 F
AIR BOARDERS 64	399 F
ALL STAR TENNIS	399 F
BANJO & KAZOOIE	369 F
BODY HARVEST	399 F
BOMBERMAN HERO	399 F
CONKER'S QUEST	399 F
DUKE TIME TO KILL	399 F
EARTH WORM JIM 3D	399 F
EXTREME G2	399 F
F ZERO X	369 F
F1 WORLD GD PRIX	399 F
GEX 3D	399 F
GOLDENEYES	369 F
HOLY MAGIC CENTURY	399 F
ISS PRO 98	369 F
JOHN MADDEN 99	399 F
MARIO PARTY	399 F
MICRO MACHINES	399 F
MISSION IMPOSSIBLE	399 F
NASCAR RACING 99	399 F
NBA LIVE 99	399 F
NHL HOCKEY 99	399 F
SCARS	369 F
SOUTH PARK	399 F
ST. WARS ROGUE SQUAD	399 F
TONIC TROUBLE	399 F
TOP GEAR OVERDRIVE	399 F
TUROK 2	399 F
V-RALLY 99	399 F
WCW VS NWO REVENGE	399 F
WIPEOUT 64	399 F
ZELDA 64	449 F
Jeux OKAZ	
BLAST CORPS	169 F
BOMBERMAN 64	219 F
COUPE DU MONDE	219 F
DIDDY KONG RACING	219 F
DUKE NUKEM 3D	269 F
EXTREME G	219 F
FIFA 98	269 F
FORSAKEN 64	269 F
ISS PRO	169 F
LYLAT WARS + VIB.	319 F
MACE THE DARK AGE	319 F
MARIO 64	169 F
MARIO KART 64	219 F
NFL QUATERBACK	269 F
NHL BREAKAWAY	269 F
PILOT WINGS	219 F
QUAKE 64	319 F
STAR WARS	219 F
TOP GEAR RALLY	269 F
TUROK	219 F
WAVE RACE	319 F
WCW VS NWO	269 F
YOSHI'S STORY	269 F
ACCESSOIRES	
VIBREUR OFF	149 F
VIBREUR + MEMORY	149 F
MANETTE COULEUR	169 F
MEMORY CARD OFF	149 F
MEMORY CARD	79 F

le jeu seul **349F**

Metal Gear version française dispo en :
- Pack Collector
- Jeu seul

349F

349F

329F

299F

349F

329F

329F

329F

349F

349F

349F

399F

329F

399F

399F

399F

329F

379F

Promo "Maxxi-Card"
> 1 jeu neuf
+ 1 Memory Card

*Tous nos prix et offres sont révisables sans préavis et sont donnés à titre indicatif.
** Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

Magasins MAXXI-GAMES

18, Rue de Jouy
75004 Paris
01 42 76 91 92

6, Rue d'Arras
75006 Paris
Métro Cardinal Lemoine
01 44 07 03 77

175, Rue de Crimée — Nouveau
75019 Paris
Métro Crimée
01 40 34 86 86

113, Avenue Gallieni
93170 Bagnolet
01 48 97 11 97

16, Rue Paul Bert
94130 Nogent-sur-Marne
01 43 94 23 74

19, Av. de Fontainebleau
94270 Kremlin-Bicêtre
01 49 58 89 89

3, rue de l'Eglise
94300 Vincennes
01 48 08 11 08

71/73, rue de Paris
94220 Charenton Le Pont
(Galerie marchande)
Métro Charenton Ecoles
01 56 29 29 00

6, rue de la Coquille — Nouveau
34500 Béziers
04 67 62 70 55

125, Bd Champigny
94100 Saint-Maur
01 42 83 22 39

3 bis, rue Simon Bolivar — Nouveau
97200 Fort de France
05 96 73 38 27

98, rue Gabriel Peri
93200 Saint-Denis
01 48 20 74 00

7, boulevard Voltaire — Nouveau
75011 Paris
Métro République/Oberkampf
01 49 29 09 53

Boutique VPC :
Maxxi-Games
34, Rue de Malte
75011 Paris
Métro Oberkampf
01 48 05 88 05

Vous voulez concrétiser un projet d'ouverture ?
Alors rejoignez-nous !
Nous vous garantissons :
- nos prix d'achat grossistes
- nos livraisons chronopost
- notre service de livraison par voiture
- un renouvellement permanent de votre stock d'OKAZ
- un important budget publicitaire

Pour tout renseignement, contacter M. FRONTELA au : 01 48 05 88 68

Demandez votre Carte Avantages !

Elle ne coûte que 50 F et vous offre 5% de réduction immédiate sur les jeux neufs au meilleur prix du marché et 10% sur les jeux d'occasion.

Faites le calcul !

Bon de commande

A renvoyer à : **Boutique VPC** - Maxxi-Games, 34 rue de Malte, 75011 Paris - Tél : 01 48 05 88 05

Produits	Console	Qté	Prix

Mode de paiement (cochez les cases correspondantes)
☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Mandat-lettre
☐ Carte bancaire*
N° carte
Expire fin
Signature

☐ Jeux** Frais de port 39F
☐ Console** Frais de port 50F
Total

Nom/Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :
Tél :

*Pour toute commande par carte bancaire, téléphonez-nous au **01 48 05 88 05**
**N'oubliez pas d'indiquer clairement votre frais de port !

CONSOLES +

DUKE KING

■ **El Duke !** C'est fin mai que sortira finalement Duke Zero Hour sur Nintendo 64. Et puisqu'en parle, apprenez que Gathering Of Developper (GOD), épaulé par l'éditeur ricain Rockstar, a acquis les droits de Duke Nukem pour le transposer sur "la nouvelle génération de hardwares". Dreamcast ? Playstation 2 ? Nous saurons tout cela quand arrivera l'an 2000, date de sortie annoncée du (ou des) produit(s).

■ **El Duke à Hollywood !** Todd Mc Farlane (créateur de Spawn) va s'occuper de superviser le script du film mettant en scène le musculeux personnage. Attendez-vous à voir débarquer la bestiole (avec Schwarzie ?) dans le courant 2000 aux Etats-Unis.

■ **El Duke's Toys !** Resaurus vient de présenter sa nouvelle gamme de figurines basées sur Duke, à sortir cet été aux States. On y trouvera les nombreux pas-beaux de service (Bombshell, Pig Cop...) et évidemment notre "bô mâle" de service.

Castlevania 64

Mario a été l'un des premiers à sauter le pas de la 2D à la 3D. Aujourd'hui, c'est au tour du mythique Castlevania (testé en version import dans notre dernier numéro) de prendre le pli. Si ce passage en déroutera forcément certains, Konami USA ne s'en est pas trop mal sorti. Vous pourrez y incarner deux personnages différents (un homme au fouet ou une demoiselle aux boules de feu), et vous retrouverez les pièges inhérents aux versions précédentes. La partie plates-formes tient d'ailleurs une très large place dans le jeu, mais la baston n'est pas en reste, puisque vous aurez toujours à pourfendre des hordes de squelettes et de loups hurlants. Le jeu, qui propose aussi une partie aventure non négligeable, sera entièrement traduit en français.

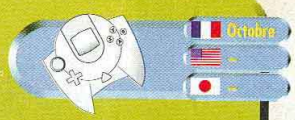
Diver's Dream

Diver's Dream se place à la croisée du jeu d'aventure et de la simulation de plongée. Vous allez y revêtir la combinaison d'un as de plongée, à la recherche d'un merveilleux trésor enfoui dans l'épave d'un paquebot séculaire. Mais avant d'atteindre l'épave, il faudra aider les habitants d'une île. Ici, il s'agira de retrouver l'appareil photo sous-marin d'un vendeur, ailleurs, il vous faudra tuer un requin mangeur d'hommes, etc. Une fois dans l'eau, vous devrez prendre garde à certains types de poissons, ramasser quelques reliques pour les faire expertiser, et les revendre afin d'acheter du nouveau matos, trouver des poches d'air... L'immersion est totale, mais la jouabilité laisse un peu à désirer.

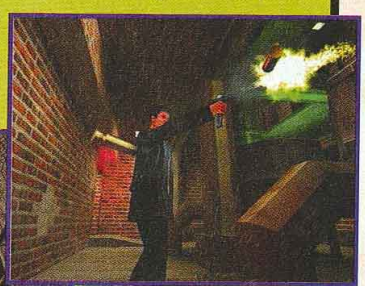
Trap Runner

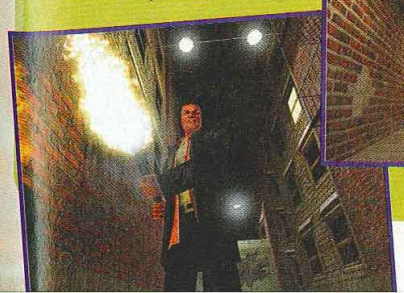
Certains penseront immanquablement à Bomberman en le voyant. Pourtant, Trap Gunner est autrement plus riche et complet que le jeu de bombes d'Hudson Soft. Vous évoluez dans des aires assez restreintes où l'on trouve des générateurs de bonus (vie, rapidité, défense, flingue, mines en tout genre), et devez réduire à néant un adversaire, humain ou géré par l'ordinateur. Le principe de l'éradication est simple : soit vous poser différents types de mines à des endroits clefs de la zone pour que votre adversaire marche dessus et explose (à noter qu'une technique permet de désamorcer les charges explosives... à condition de les avoir repérées à temps), soit vous récupérez des guns ou des armes ahurissantes (appelées Units) pour blaster votre adversaire. Les personnages sont très typés et le principe du jeu permet même de réaliser des Combos de mines ! Un titre à surveiller de près.

Max Payne



Nous devrons certes attendre quelques mois avant de voir cette production débarquer sur Dreamcast, mais nous n'avons pu résister à l'envie de vous en donner un premier aperçu. Max Payne (*"max pain"* en anglais signifie *"douleur maximum"*) est une adaptation d'un jeu d'action 3D sur PC, qui ne sera pas sans vous rappeler l'excellent Resident Evil. Vous y incarnez un sombre personnage (dont nous vous dévoilerons l'identité plus tard) armé jusqu'aux dents, qui n'aura de cesse de parcourir les rues de New York à la poursuite de ses ennemis. Le jeu propose des éclairages et des décors d'une précision subjuguante et promet un degré d'action pour le moins époustouflant. Nous aurons l'occasion de vous reparler longuement de ce jeu 3D Realms, à sortir chez Take Two. Restez sur le qui-vive.





Séquence News
Une passion d'avance

Séquence News
Pour nous,
le n°1 C'est TOI

Ce n'est pas pour rien qu'ils s'appellent "News"

Tous les accessoires et les jeux pour ta CONSOLE sont chez ton Séquence News !

Paiement en 3 FOIS Dans certains magasins

Achats occasion Payés CASH!

Pour Toi, des points cadeaux pour récompenser ta fidélité

Pour toi ! Toutes les Nouveautés au Meilleur Prix disponibles au "Jour J"*

C'est dans ton magasin Séquence News...

Ne manque pas Les TOP NEWS PSX

- Asterix
- Le Mans
- Ridge Racer IV
- Monaco GP II
- Civilisation II
- Populous
- Carmageddon II
- Quake II

• Découvre les autres "Coups de Coeur" PSX et N64 dans ton magasin Séquence News. Ils portent le nom de "Top News". Tu les remarqueras par ce symbole

Ne manque pas Les TOP NEWS N64

- Marios's Party
- Fifa 99
- Yannick Noah Tennis
- Monaco GP II
- Starcraft
- South Park
- Micro Machines 64 Turbo
- Carmageddon II

Dernière minute - Spécial DVD

• Viens découvrir notre nouveau rayon DVD (Auditorium DVD dans certains magasins)

Jeux à petits prix NEUF à moins de 200 F

• Pour ta console Nintendo 64 ou PlayStation dans ton Séquence News !

Pleins d'accesoires PSX/N64 pour Toi

• S'il te manque quoi que ce soit, viens nous voir.

Vous voulez faire partie d'une ENSEIGNE, Vous voulez Changer d'Enseigne, Bénéficier d'un concept à forte notoriété et d'une force d'achat ? Devenez REVENDEUR Séquence News

Contactez-nous au 02.40.69.58.58

Prêt de chez toi, Tes nouveaux magasins Séquence News à SEDAN (08) et Limoges (87)

Des magasins Séquence News recherchés pour toi, pour les villes de Rennes, Angers, Saumur ...

ACHAT au meilleur Prix OCCASION VENTE -15% sur les jeux d'occasion

Les best de l'occasion choisis et testés pour Toi !

Tu veux des bons jeux !... Tu cherches une News ?... cours chez ton Séquence News

08 - SEDAN Ouverture Fin Mars

22 - GUINGAMP 36, Rue Notre Dame Tél : 02.96.40.03.02

29 - MORLAIX 8, Place des Otages Tél : 02.98.62.06.06

49 - CHOLET Galerie Clémenceau 11, Rue Clémenceau Tél : 02.41.58.18.90

56 - LORIENT 25, Cours de la Bove Tél : 02.97.21.34.35

72 - SABLÉ/SARTHE 38, Rue de l'ILE Tél : 02.43.95.79.15

85 - LA ROCHE / YON Centre Cial Empire 4, Place Napoléon Tél : 02.51.36.15.25

13 - ARLES 10 Rue du Dr FANTON Tél : 04.90.49.86.40

22 - LANNION 4, Rue Dugueslin Tél : 02.96.46.46.59

35 - St-MALO 12, Place Bouvet Tél : 02.99.82.03.72

22 - St-BRIEUC 53, Rue St Guillaume Tél : 02.96.68.94.86

29 - QUIMPER 2, Rue du Préfet Cafgnon Tél : 02.98.55.38.39

44 - NANTES 8, Rue Voltaire Tél : 02.40.69.58.58

56 - VANNES 14 bis, Rue E. Burgault Tél : 02.97.68.20.68

84 - ORANGE 17, Rue Victor Hugo Tél : 04.90.11.07.46

87 - LIMOGES Ouverture Fin Mars

SEDAN 0599 CIFS - AVRIL 99 - © "OP" CONCEPT MARKETING - 01.41.6.83.17.10

et PlayStation sont des marques de Sony Computer Entertainment Inc. Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

ADAPTATIONS

■ **ADAPTATION EN IMPORT.** SCEE nous apprend que les versions européennes de Smash Court Tennis (à présent intitulé Anna Kournikova Smash Court Tennis) et de R-Type Delta sortiront en mai. Tandis que l'excellent RPG Legend of Legaia est attendu au début de l'été. Titus nous indique, lui, que la version française du jeu de baston japonais testé dans notre dernier numéro, Eretzvuju (intelligemment renommé Evil Zone), sera en mai dans les rayons.

Dreamcast

■ **ON S'ADAPTE.** Comme annoncé dans notre précédent numéro le logo de la Dreamcast sera bleu électrique en Europe. Cela pour prouver la "volonté d'adaptation aux différents marchés" de la firme du hérisson, comme nous l'indiquait son président français, Dominique Cor.

■ **JOUETS LARA CROFT.** Cette figurine, déjà présentée il y a quelques mois dans cette rubrique, sera distribuée en France par Bandai. La miss de plastique, légèrement articulée, est vendue avec un décor pour 249 F environ. Chouette cadeau pour les collectionneurs.

Legacy of Kain : S

La suite du vieillissant Legacy of Kain vient donner un sacré coup de jeune au genre "Tomb Raider-like" sur Playstation : un personnage complètement mystique, une réalisation innovante, un univers très marqué... Gaffe, les vampires de Crystal se réveillent, et ça va "charcler" sec !

Bien des siècles ont passé depuis l'avènement du seigneur Kain. Bien des siècles ont passé depuis que Nosgoth est tombé sous le joug des vampires. Après avoir érigé un écrin majestueux pour les Colonnes, les esclaves ont bâti une gigantesque fournaise, afin d'envahir les cieux d'une fumée salvatrice faisant obstacle aux rayons du soleil. Jamais le monde n'avait été si beau... et la lassitude des légions de vampires si grande. Raziel, notre héros, fait partie de la garde rapprochée du seigneur Kain. Il bénéficie ainsi des mutations que son maître tire des âmes du Monde du Dessous. Dix ans après que Kain a muté, il mute à son tour. Mais un jour, il a l'audace de muter avant lui. Il reçoit des ailes, et pour son châtiment, est maudit à jamais. Comme le contact avec tout élément liquide est une véritable torture pour les démons, il est précipité *ad vitam æternam* dans le lac des morts. Pour y souffrir à tout jamais.

Le dévoreur d'âmes

Mais l'Ancien veille. Cette entité, qui s'est nourrie de l'âme des habitants de Nosgoth, avant que les vampires de Kain le prive de cette ressource, quelques siècles auparavant. Son désir de vengeance n'aura d'égal que son acharnement, et vous serez son instrument. Il vous faudra arpenter Nosgoth pour lui fournir des âmes, revenir du Monde Du Dessous pour débusquer Kain dans sa fournaise, et massacrer ceux qui furent vos semblables pour voler leurs âmes. Bref, faire ce que vous avez toujours fait, mais pour un nouveau patron. Grâce aux mutations concédées par votre ancien seigneur, vous aurez un maximum de répondant pour terrasser les sbires de Kain. En pressant le bouton R1, vous faites directement face à votre ennemi le plus proche. Ensuite, tout dépendra de ce que vous avez en votre possession. En combattant à mains nues, vous pourrez réaliser un Combo de base

...in : Soul Reaver

...acré
...ion :

...s

...ce n'aura
...nement,
...trument.
...r Nosgoth
...mes, revenir
...us pour
... sa fournaise,
...i furent vos
...r leurs âmes.
...s avez
...ur un nouveau
...tations
...ancien
...un maximum
...rrasser
... pressant le
...s directement
...e plus proche.
...a de ce que
...ossession.
...ns nues, vous
...ombo de base

aux poings pour le sonner. Dès qu'il sera dans les vapes, il vous faudra presser Triangle pour le porter et l'envoyer sur un mur de piques, dans l'eau ou dans le vide... Bref, le projeter dans une chute fatale afin de faire jaillir son âme et la vampiriser. Tant que l'âme n'a pas été vampirisée, l'ennemi viendra et reviendra à l'attaque.

L'épée élémentaire

Lorsque vous avez une arme ou des objets en main, les choses ne se passent pas tout à fait de la même manière. Pour faire jaillir l'âme d'un ennemi, vous pouvez l'empaler, l'immoler, etc. Mais vous n'allez pas tarder à mettre la main sur d'autres pouvoirs : il vous sera alors possible de projeter des boules d'énergie (dont la puissance augmente au fur et à mesure de votre avancée) ...enfermer votre ... Lorsque votre épée ... dans l'une de ces ...uerra un pouvoir ...us devrez, pour ..., le pouvoir ... lame dans ...tiliser l'épée ...nal, votre barre ...e remplie au ...contre, dans le plan ...u dans lequel vous ...rez lorsque vous n'aurez plus d'énergie ou dans lequel vous vous rendrez pour ouvrir certains passages, l'épée sera toujours active.

Atmosphère d'enfer !

Raziel est capable de nager, de grimper aux murs, de tirer d'énormes blocs ou de planer (rapport aux ailes qui lui ont valu tant de souci...). L'évolution est le maître mot de cette aventure. Le jeu compte une quinzaine de lieux qui ont tous leur propre ambiance et un unique loading a lieu en début de zone (les infos du niveau sont chargées en continu, ce qui ne cause que de très légers ralentissements). Pour vous mettre en bouche, tournez la page pour découvrir la première partie de la bédé réalisée exclusivement pour nos lecteurs !

...ERSION ?

...de sortir d'un endroit spécifique, le second plante purement et simplement la partie. Ce bogue ne toucherait "qu'une partie infime des jeux mis en circulation" (plus de 2,5 millions d'exemplaires), et Square demande à tous ...es consommateurs japonais de se signaler ... le bug venait à se présenter sur leur jeu. ...intenant, reste à savoir comment ce "défaut ...eur" peut ne toucher "qu'une partie infime ...ieux", puisque tous ont été gravés de la ...e manière...

P'TIT PLAISIR

■ **RAYMAN SÉRIE TV.**
"And now, for something completely different", voici, juste pour le plaisir, des petites nouvelles de la série télé de Rayman. Réalisée par une cinquantaine de personnes basées en France, aux Etats-Unis et au Canada, cette série proposera treize épisodes de trente minutes entièrement réalisés en images de synthèse. Première apparition sur les écrans : fin 2000.

LORD GAMES

Nouveau ! Unique en France

La boutique des nouvelles technologies

Ouverture le 1er avril 1999.
Journée exceptionnelle : des centaines de cadeaux offerts aux premiers acheteurs et 40 % de réduction sur tous les jeux export pour tous les possesseurs de la carte Orore.

Tu le crois, ça ?
PAS VU, PAS PRIS !
Radar Zone 2100

© Photos Ronny Thorrid

Pour les fous de vitesse, voici directement importé des Etats-Unis un détecteur de radar ultra performant ! Connecté à votre ***Game Boy Couleur***™ et à l'allume-cigares de votre voiture, *le Radar Zone 2100* vous indique en couleur et en temps réel la distance du radar, la vitesse de votre voiture (en mph), la température extérieure, la teneur en humidité de l'air, la pompe à essence la plus proche et le nombre de points restants sur votre permis de conduire. Attention, ce produit n'est pas homologué par la Police nationale. **Prix public indicatif : 899 francs (138 euros).**

POWERED BY LINUX

Tout le monde en parle !
Compatible Playstation 2 grâce au connecteur IEEE 1.1
CONVERTISSEUR UNIVERSEL
Universal Pro Convertor 1.0

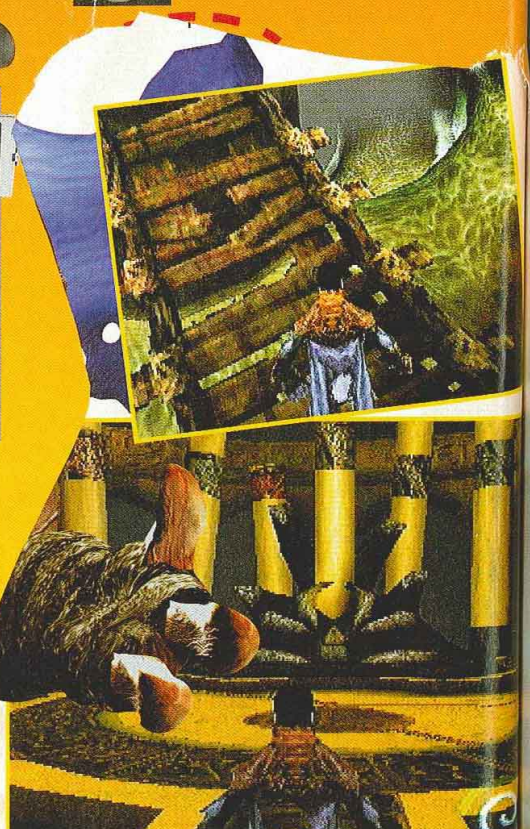
POWERED BY LINUX

Universal Pro Convertor
Pour 9990 francs seulement (1 536 euros), découvrez le moyen de convertir ***les jeux Playstation™ pour jouer sur votre Nintendo 64™, les jeux Nintendo 64™ pour jouer sur votre Playstation™, et aussi la majorité des jeux Game Boy Couleur™ pour jouer sur votre Dreamcast™.***
Du jamais vu ! ! !

Incroyable ! ! !
HALTE AUX VOLEURS
La Memo Card Hi8

Ne laissez plus votre appartement sans surveillance grâce à la *Memo Card Hi8*. Disponible sur ***Playstation™ et Nintendo 64™***, cette minuscule carte-mémoire, reliée à votre caméscope, détecte et enregistre tout mouvement grâce à sa mémoire flash de 12 Mo (existe aussi en version 24 Mo). 24 heures (maximum) de vidéo garanties grâce à son format de compression Mpeg Erase.
Connexion au centre de surveillance le plus proche (sur demande).
Une version ***Game Boy™***, compatible avec la Pocket Printer, sera prochainement disponible !
Réservez dès maintenant votre Memo Card Hi8 et économisez 50 francs !
Prix public indicatif : 2190 francs ou 336 euros (version 24 Mo : 2490 francs ou 383 euros).

POWERED BY LINUX



Sensationnel !
TOUJOURS À L'HEURE !
G-Shok Clock

Le *G-Shok Clock*™ permet à chacun de se réveiller en douceur ! Connecté à votre console ***(Nintendo 64™, Playstation™, Game Boy Couleur™, Dreamcast™, Gamegear™...)*** via une liaison infrarouge, ce petit appareil vous réveillera tous les matins avec la musique de jeu de votre choix ! Il donne aussi la température interne de votre console (il sonne en cas de surchauffe). **Prix public conseillé : 490 francs (75 euros).**

POWERED BY LINUX

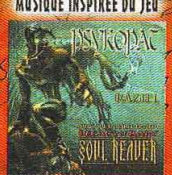
LA QUÊTE DE RAZIEL

LEGACY of KAIN

SOUL REAVER

Dessins : Delius
Mise en couleur :
Geoffrey Delarvelle
Gilles Ferrand
Textes : Launier

MUSIQUE INSPIRÉE DU JEU



DISPONIBLE EN MAI CHEZ DELABEL

CRYSTAL DYNAMICS

EIDOS INTERACTIVE

YROCK

LLOCINÉ

RAZIEL !...
...AU CŒUR DE L'ABÎME DES TÉNÈBRES RÉSONNE LE NOM DE L'ANGE DÉCHU, MAUDIT POUR L'ÉTERNITÉ...
...COMME L'ÉCHO D'UNE SENTENCE SUPRÊME QUI RÉSONNE POUR LA NUIT DES TEMPS...
AU COMMENCEMENT ÉTAIT KAIN,
SEIGNEUR DES COLONNES,
ET MAÎTRE TOUT PUISSANT DU CONSEIL,
DONT L'ARMÉE ALLAIT CONQUÉRIR NOSGOTH, ET AVILIR LES HUMAINS...

POUR DIRIGER SES ARMÉES,
ET L'HONORER COMME UN DIEU, KAIN DESCENDIT DANS LE MONDE DU DESSOUS,
À LA RECHERCHE D'UNE ÂME QU'IL POURRAIT ENFERMER DANS UN CORPS...
C'EST AINSI QU'IL ME CRÉA
MOI...
RAZIEL !

JE FUS LE PREMIER DISCIPLE AUQUEL LE MAÎTRE INSUFFLA L'ÉTINCELLE DE VIE...
IL CRÉA ENSUITE 9 AUTRES APÔTRES
CHARGÉS DE LEVER LES LÉGIONS DE L'ARMÉE DE KAIN...
A NOTRE TOUR...
NOUS PUISÂMES DANS LES PROFONDEURS DU PURGATOIRE...
POUR CRÉER UNE ARMÉE INVINCIBLE...
RESSUSCITÉE D'ENTRE LES MORTS...
UNE ARMÉE DE VAMPIRES !

LA CONQUÊTE DE NOSGOTH RÉVÉLA AU MONDE LA SAUVAGERIE ET LA PUISSANCE DES GUERRIERS QUE NOUS AVONS CRÉÉS...
LA RÉSISTANCE DES SOLDATS DE LA CITÉ
FUT BALAYÉE PAR NOS TROUPES ENRAGÉES
QUELQUES HUMAINS EN DÉROUTE TENTÈRENT DE POURSUIVRE CE QU'ILS APPELÈRENT "LA GUERRE SAINTE..."
...MAIS LEUR COMBAT PITOYABLE ÉTAIT PERDU D'AVANCE,
ET N'EUT POUR RÉSULTAT QUE DE PROPAGER D'ÉPOUVANTABLES HISTOIRES, QUI BÂTIRENT
LA MYTHOLOGIE DES VAMPIRES...

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

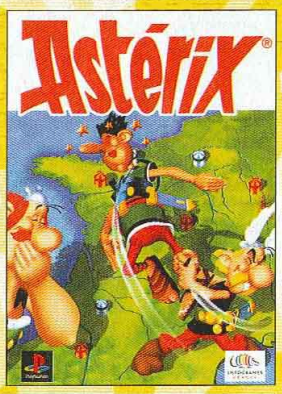
Le premier jeu de skate sur Playstation, plus de 200 figures à réaliser à travers quatre disciplines : Street, Bowl, Half Pipe et Big Air. Le tout sur une bande son décoiffante. *PSX*

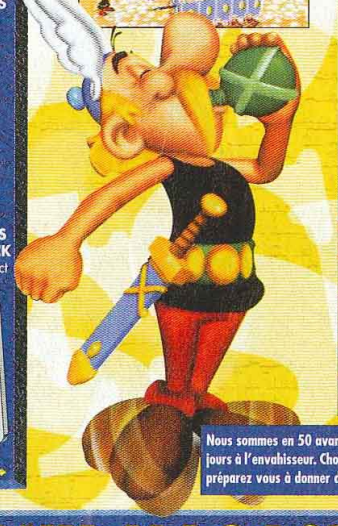
PlayStation

DOCK GAMES S'ENGAGE

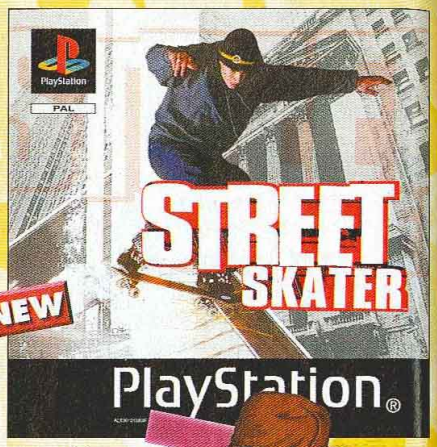
- **A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.** Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- **A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.**
- **A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.** Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- **A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.** Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**





Nous sommes en 50 avant JC, un petit village gaulois résiste encore et toujours à l'envahisseur. Choisissez votre stratégie, incarnez Astérix ou Obélix, préparez vous à donner des "baffes". A l'attaque par Toutatis ! *PSX*



NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

LORIENT 2
C. Com. Continent
02.97.87.81.82

SENLIS CENTER
20, rue de l'apport au pain
03.44.25.56.64

CHATEAUROUX
13, rue de la Poste
02.54.60.86.97

NANCY CENTER
101, rue Saint Dizier
(voir minitel)

LIMOGES CENTER
15, rue du Consulat
05.55.12.16.12

NEVERS CENTER
Galerie de Rémigny
03.86.61.23.32

BRUXELLES CENTER
41, rue Marché aux Poulets
(2) 514 67 37

MONTBELIARD
12, Foubourg de Besançon
03.81.91.00.52

AUTUN
10 bis, rue Guérin
03.85.52.85.53

SAINTES CENTER
15, avenue Gambetta
05.46.74.13.56

LILLE 2 CENTER
147, rue Gambetta
03.20.51.44.75

ANGOULEME NOUVELLE ADRESSE
CENTER 120M2
47, rue de Périgueux
05.45.94.43.15

ROUEN CENTER
124, rue Général Leclerc
03.22.92.28.85

CALAIS CENTER
28, rue de la Tannerie
03.21.19.49.59

LA ROCHE SUR YON CENTER
Place de Vendée
101, bd Aristide Briand
02.51.47.39.52

ST QUENTIN CENTER
Place de l'Hôtel de Ville
03.24.57.43.19

IFANE COMPO 04.72.72.06.11

DOCK GAMES RACHETE CASH* VOS ANCIENS JEUX

FRANCE

ABBEVILLE	Tél : 03.22.24.90.80
AIX en PROVENCE	Tél : 04.42.93.60.10
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS CENTER	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER	Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET CENTER	Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME CENTER NOUVEAU	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY	Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE	Tél : 04.50.87.16.75
ARLES NOUVEAU	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25
AUBERVILLIERS	Tél : 01.43.52.70.23
AUTUN NOUVEAU	Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON	Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN CENTER	Tél : 02.35.91.98.88
BESANÇON	Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS	Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS	Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX CENTER	Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER CENTER	Tél : 03.21.30.20.95
BREST CENTER	Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES	Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS CENTER NOUVEAU	Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI CENTER	Tél : 03.27.78.77.42
CHALON S/SAONE	Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY	Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.24.57.43.19
CHATEAUROUX NOUVEAU	Tél : 02.54.60.86.97
CHATELLERAULT	Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC CENTER	Tél : 05.45.35.07.45
CREIL CENTER	Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE	Tél : 02.35.84.63.90
DIJON	Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE CENTER	Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP	Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU	Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS	Tél : 04.94.53.64.18
GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU	Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE/YON CENTER NOUVEAU	Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER	Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY	Tél : 04.71.09.37.17
LENS CENTER	Tél : 03.21.28.45.45
LES LILAS	Tél : 01.43.63.05.37
LILLE	Tél : 03.20.51.44.75
LILLE 2 CENTER NOUVEAU	Tél : 03.20.51.44.75
LIMOGES CENTER NOUVEAU	Tél : 05.55.12.16.12
LORIENT CENTER	Tél : 02.97.21.69.73
LORIENT 2 NOUVEAU	Tél : 02.97.87.81.82
LYON	Tél : 04.78.60.33.60
MACON	Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE	Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX	Tél : 01.60.25.11.56
MELUN	Tél : 01.64.37.41.98
MONT de MARSAN CENTER	Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS	Tél : 02.38.98.00.67
MONTBELIARD NOUVEAU	Tél : 03.81.91.00.52
MONTELIMAR	Tél : 04.75.01.75.82
MORLAIX	Tél : 02.98.88.41.90
MOULINS	Tél : 04.70.34.09.95
NANCY CENTER NOUVEAU	(consulter le minitel)
NEVERS CENTER NOUVEAU	Tél : 03.86.61.23.32
NÎMES	Tél : 04.66.21.81.33
NIORT	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS	Tél : 02.38.80.45.50
PAU CENTER	Tél : 05.59.72.91.32
QUIMPER CENTER	Tél : 02.98.64.29.15
REIMS	Tél : 03.26.77.96.76
RENNES	Tél : 02.99.31.11.26
ROUEN CENTER NOUVEAU	Tél : 03.22.92.28.85
SENLIS CENTER NOUVEAU	Tél : 03.44.25.56.64
SALLANCHES CENTER	Tél : 04.50.58.49.11
SAINTES CENTER NOUVEAU	Tél : 05.46.74.13.56
SALON DE PROVENCE	Tél : 04.90.56.61.21
SARREGUEMINES	Tél : 03.87.02.96.00
ST NAZAIRE	Tél : 02.40.22.60.15
ST QUENTIN CENTER NOUVEAU	Tél : 03.24.57.43.19
STRASBOURG CENTER	Tél : 03.88.22.54.81
TARBES	Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS	Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE	Tél : 03.82.53.51.11
THONON les BAINS	Tél : 04.50.71.69.02
TROYES	Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE	Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES CENTER	Tél : 03.27.47.30.60
VANNES CENTER	Tél : 02.97.42.60.60

CORNERS

CHATEAU-GONTIER CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37.45
VOIRON PAT' VIDEO	Tél : 04.76.65.96.27

EUROPE

BRUXELLES CENTER NOUVEAU	Tél : (2) 514 67 37

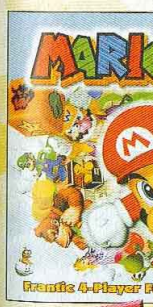
SUISSE

FRIBOURG	Tél : 026.322.82.52
GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
GENEVE - EAUX-VIVES	Tél : 022.700.83.83
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55
YVERDON LES BAINS	Tél : 024.426.58.00

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13
St DENIS de la REUNION	Tél : 02.62.41.98.24



Avec Mario et ses amis, déf
de "Marioland". Près de 56
rants : dès, course, réflexi
Une véritable aventures !

SI VOUS A
VOTRE VIL

Notre concept de
Europe dans des
modernes, mobili
SI VOUS AVEZ UN PROJE
INTER DEAL G

Selon le stock des magasins, l'é
Offre valable dans la limite des st
(1) Promotions et conditions valab

NEW

RIDGE RACER TYPE 4

Plus de 300 bolides, 8 circuits, une prise en main immédiate, une réalisation graphique de rêve, un mode deux joueurs. Tous les ingrédients sont réunis pour faire de ce jeu une véritable bombe ! *PSX*

DUAL PACK
CONSOLE PLAYSTATION
+ 1 MANETTE ANALOGIQUE VIBRANTE
790F

La série des Need For Speed continue. Avec 12 circuits, plusieurs modes de jeu (poursuites, courses, duels et autres). Bref, un quatrième volet encore plus beau, plus rapide, plus long. Incontournable ! *PSX*

NEW

TOP

Avec Monaco GP RS2 , immergez vous dans le monde de la compétition de monoplaces : réglement intégral, comportement de la voiture, réglages ultraprécis, conditions météo. Tout est fidèle à la réalité, pour plus de sensations. *PSX/N64*

TRUCS ET ASTUCES SUR 3615 CODE DOCK GAMES(2)
(2)MSE, 2,23f/mn

3615 CODE DOCK GAMES

HIT

Plus rapide que jamais, les mini bolides déboulent sur 64 bits. *N64*

NEW

Beetle Adventure Racing!

PAL VERSION

Le retour de la petite coccinelle re-lookée à travers un jeu mi-aventure mi-course, 9 circuits, un mode quatre joueurs tout à fait original et innovateur. ! *N64*

GAME BOY COLOR 499F
Nintendo
IL VA VOUS EN FAIRE VOIR DE TOUTES LES COULEURS

Frantic 4-Player Fun!

NEW

Avec Mario et ses amis, défiez vos adversaires pour devenir Super Star de "Marioland". Près de 56 mini-jeux, des plus classiques aux plus délirants : dès, course, réflexion, puzzle, équilibrisme, Jacques-a-dit, ... Une véritable aventures ! *N64*

HIT

Le plus célèbre des jeux de foot dans sa nouvelle version : Plus complet, plus jouable, plus beau, l'après Coupe du Monde ne fait que commencer ! *N64/PSX*

MARIO PAK
CONSOLE NINTENDO 64
+ MARIO 64
790F

SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

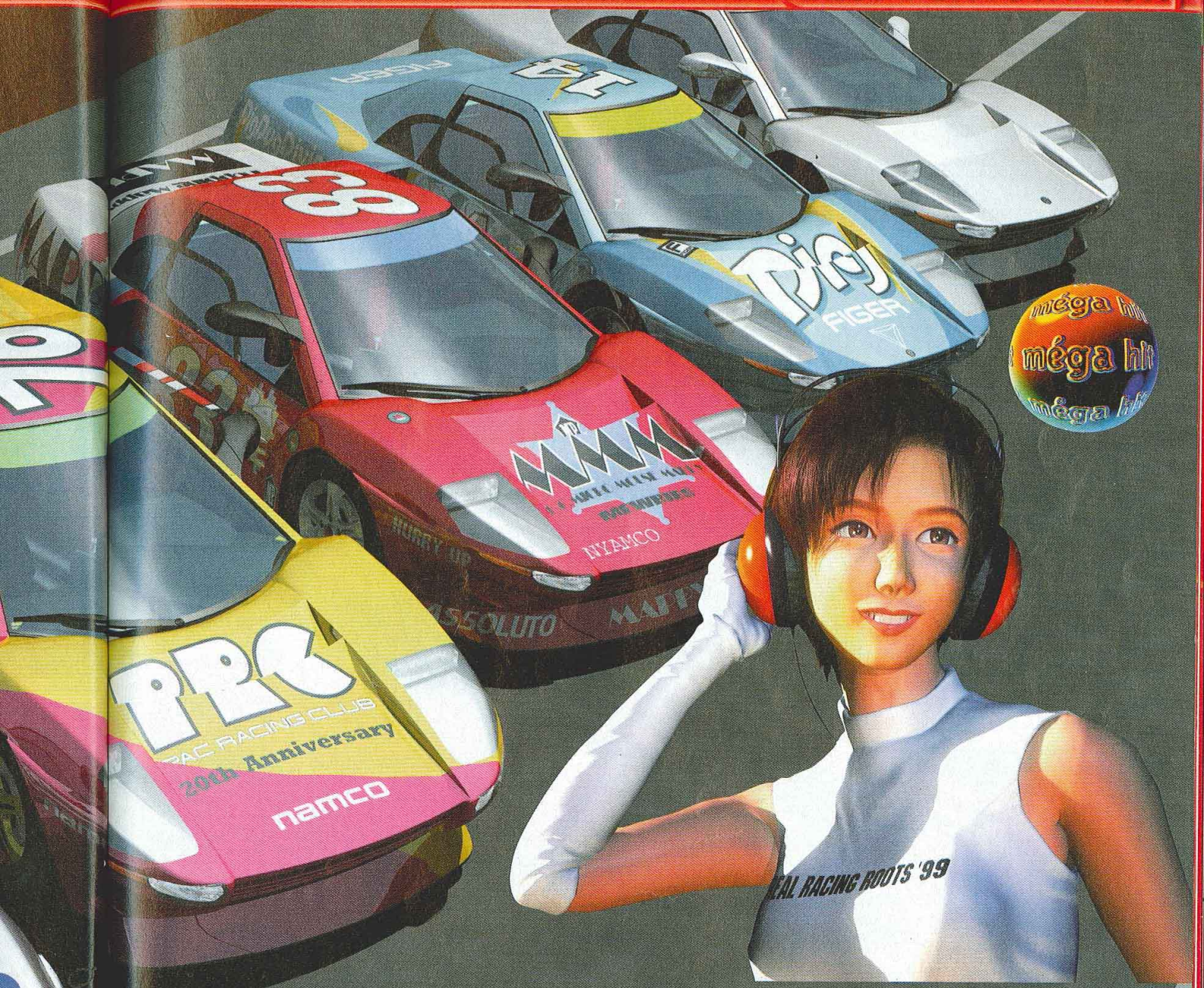
Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

SI VOUS AVEZ UN PROJET OU SI VOUS SOUHAITEZ OBTENIR DES RENSEIGNEMENTS SUR NOTRE ENSEIGNE, ÉCRIVEZ NOUS À :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées
(1) Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles

TESTS



RIDGE RACER TYPE 4

Ridge Racer n'est pas de ces titres qui nous rajeunissent... Cinq ans, voire six, que la première mouture est apparue en arcade. Quatre ans qu'elle est disponible sur console... Pas de doute : Namco sait faire durer le plaisir !

RIDGE RACER TYPE 4

Oubliez l'accumulation d'argent imposé par Rage Racer. Oubliez l'unique circuit (aussi "à rallonges" soit-il) du premier volet. Oubliez le peu de nouveautés de l'exécrable Ridge Racer Revolution. Ridge Racer Type 4 (RRT4) dégage la route et s'impose comme le titre le plus abouti de son concepteur. Jugez par vous-même : huit tracés différents (à parcourir en Reverse dans le Time Trial) sont disponibles, 320 bolides pourront être débloqués et, fin du fin, la qualité des éclairages, de l'animation et des graphismes enterre tout ce qu'a pu faire Namco jusqu'alors. Le cœur du jeu s'articule évidemment autour de son Grand Prix. Les quatre équipes proposées (Micro Mouse Mappy, Pac Racing Club, Racing Team Solvalou, et Dig Racing Team) sont autant de niveaux de difficulté (dans l'ordre : facile, normal, difficile et expert). Choisissez celui qui vous convient, puis intéressez-vous aux quatre constructeurs. Assoluto et Lizard proposent des voitures de types Drift (les plus difficiles à contrôler), alors que Terrazi et Age Solo proposent des bolides de type Grip (logiquement plus simples à diriger). Ensuite, il va falloir concourir : les huit courses sont réparties en trois étapes. Dans la première, vous devrez boucler deux courses dans les trois premières positions pour vous qualifier. Dans la deuxième, il faudra finir les deux courses dans les deux premières positions pour arriver au stade final où il faudra terminer premier chacune des quatre courses restantes. Une voiture nouvelle vous sera offerte à chaque étape, et un bolide supplémentaire sera débloqué si vous remportez le Grand Prix. Mais une autre surprise vous attend. Une fois bouclé le Championnat, un mode Extra-Trial sera alors disponible...

Le jeu compte huit circuits différents mais cinq décors de base. Pour les tracés, Namco a joué la variété en offrant des pistes super nerveuses (comme Phantomile), où les dérapages sont incessants, ainsi que des circuits beaucoup plus rapides (comme Shooting Hoops).

RRT4 est de très loin la plus belle course de voitures sur Playstation. Pas une once de clipping, des éclairages sidérants et des caisses super carrossées.

Vous de... celui pour les ... Comme tou...

AVIS OUIDGE, MAIS...

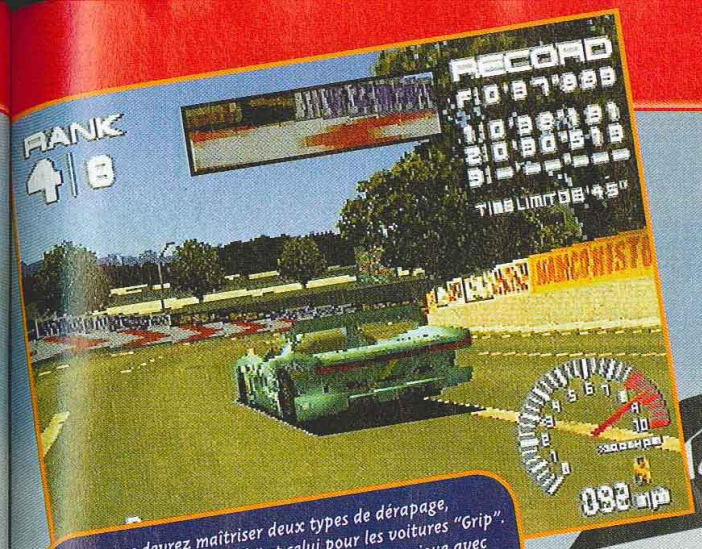
Je suis un inconditionnel de Ridge Racer (voir C+84) et cet épisode ne fait que conforter ma passion pour ce titre. S'il n'y a que huit circuits, les 320 voitures sont presque autant de manières de les appréhender. Si l'on peut boucler le Championnat en une petite heure, les voitures cachées obligent à faire et refaire les Championnats de manière à dégotter les plus intéressantes. Si l'on s'ennuie en solitaire, on peut se lancer dans l'excellent mode 2 joueurs. Mais bon... voilà quand même quatre ans qu'on bouffe du Ridge Racer sur console et, franchement, Namco pourrait se renouveler un peu.

SPY

Chaque team manager a son histoire. Pas passionnant pour un rond...

RIDGE POCKET

Les versions américaines et japonaises proposent une compatibilité avec la Pocketstation. Vous pouvez voir les caractéristiques des bolides que vous avez débloqués et échanger ces mêmes bolides avec une autre Pocketstation via la liaison infrarouge. En France, l'accessoire ne devrait pas sortir avant la fin de l'année... S'il tant est qu'il sorte un jour !



Vous devrez maîtriser deux types de dérapage, celui pour les bolides "Drift" et celui pour les voitures "Grip". Comme toujours, on ne freine jamais ! Tout se joue avec l'accélérateur et le volant.

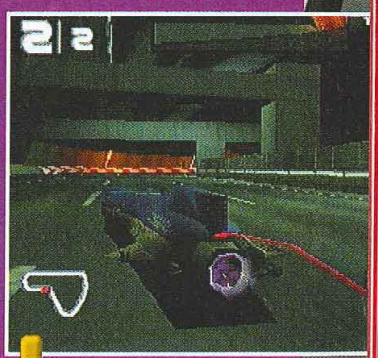
AVIS OUI ! OUI ! OUI !

L'ultime course d'arcade est lâchée... Vous voulez un jeu super speed avec une prise en main immédiate ? RRT4 est pour vous ! Des poursuites à fond dans des décors magnifiques avec une bonne dose d'adrénaline dans les veines, voilà la recette de cette bombe... On peut même y jouer à quatre via le Link ! Et puis il y a les petits plus : le CD Ridge Racer "Hi-Res" et la nouvelle compatibilité avec le pad analogique. Une seule faille : les courses peu nombreuses. Remporter les 60 Championnats nécessaires pour l'apparition des 320 véhicules devient à terme un calvaire.

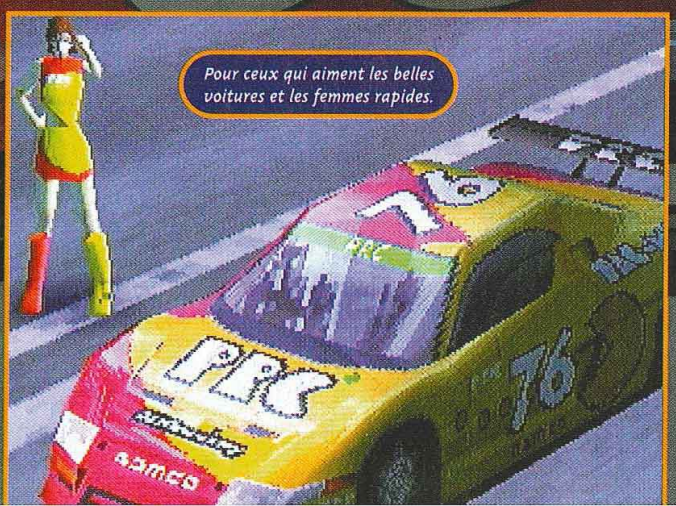
SWITCH

L'EXTRA-TRIAL

Ce mode ne s'ouvre que lorsque vous bouclez le Championnat. Par exemple, si vous bouclez les huit courses avec l'équipe MMM et le constructeur Age Solo, vous ouvrirez L'Extra-Trial "Age Solo" dans lequel vous courrez avec les voitures gagnées dans le Championnat. Si vous battez votre adversaire (ici la voiture Ecureuil), sa voiture sera vôtre. Reste à faire de même avec chaque fabricant (ce n'est pas simple...) et à vous les voitures les plus hallucinantes... A noter qu'aucune des 320 voitures n'existe en vrai.



L'Extra-Trial est vraiment difficile mais les voitures à la clef sont démoniaques.



Pour ceux qui aiment les belles voitures et les femmes rapides.

HELP !

LES VOITURES CACHÉES

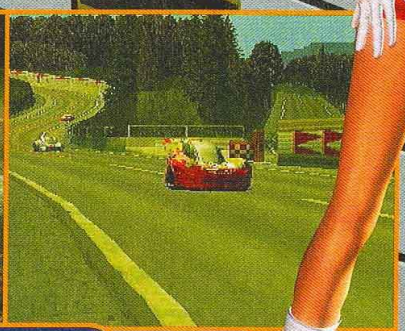
Chacun des quatre fabricants (Assoluto, Age Solo...) propose 76 voitures dans le Championnat et quatre voitures cachées dans le mode Extra-Trial (soit 80 caisses). Si vous prenez le fabricant Assoluto et l'équipe MMM vous pouvez, en faisant quatre fois le Championnat, dégoter les 19 voitures de Championnat de la gamme Assoluto/MMM. Il faudra ensuite faire de même avec l'équipe PRC, RTS, DRT pour avoir les 76 voitures de Championnat d'Assoluto. Capito ? Maintenant, si vous voulez les meilleures voitures de Championnat de la gamme Assoluto/MMM, il n'y a qu'une chose à faire : finir premier chacune des huit courses ! En effet, si vous finissez deuxième ou troisième dans les deux premières étapes du Championnat, vous serez qualifié, mais vous aurez une voiture moins bonne que si vous aviez fini toutes les courses premier.

Pac Man (et sa musique "eat'em up") n'est disponible qu'après avoir empoché les 320 autres véhicules.

Si, dans la première étape, vous voyez que vous allez finir en deuxième ou troisième position (alors qu'il faut finir premier pour avoir les bonnes caisses) ne terminez surtout pas la course (pressez "Retire"), sinon vous seriez qualifié pour passer à la suivante !

Les Replays vale
donner un

La manette Jogcon (avec un mini volant à retour de force) sera vendue séparément (à un prix inconnu), mais vous trouverez une version remasterisée de Ridge Racer ainsi que la démo de Ace Combat 3 dans la boîte du jeu.

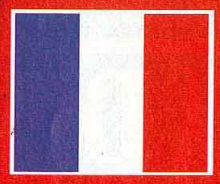


Les Replays valent le coup d'œil. A noter que vous pouvez donner un aspect flou en pressant sur Triangle.

Ne vous amusez pas à bloquer les caisses derrière vous lorsque vous êtes dans un virage. Sinon, c'est le mur assuré.

N'oubliez pas de sauvegarder les voitures que vous voulez piloter en Time Trial ou en Extra-Trial, sinon elles n'apparaîtront pas dans les modes concernés.

Il ne manque au mode 2 joueurs que quelques concurrents supplémentaires. Seules deux voitures pilotées par l'ordinateur sont proposées.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : NAMCO
- Éditeur : SCEE
- COURSE ARCADE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT (LINK)

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 4
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SCHOCK - ANALOGIQUE - JOGCON - NEGCON
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION — 90%

Une intro de qualité, agrémentée d'un habillage parfaitement dans le ton.

GRAPHISMES — 95%

Nouveaux éclairages superbes, textures de qualité, véhicules très bien modélisés.

ANIMATION — 97%

Pas de clipping, une vitesse démoniaque et des loading bien planqués. Inédit.

MUSIQUE — 85%

Quinze thèmes qui vont de la techno moyenne à de la pop nipponne ringarde.

BRUITAGES — 88%

Bon effet stéréo lorsqu'on double. Bruit de moteur passable. Voix off répétitive.

DUREE DE VIE — 89%

8 circuits, 320 bolides, un mode 2 joueurs réussi. Vous accrocherez longtemps.

JOUABILITE — 96%

D'une simplicité enfantine. L'un des gros points forts du jeu.

INTERET — 94%

S'il peut se révéler un brin répétitif à la longue, Ridge Racer Type 4 est, avec Gran Turismo, l'une des meilleures expériences "course" de la console.

GUARDIAN'S CRUSADE

Chaque mois apporte son nouveau jeu d'aventure. Ce coup-ci, c'est Guardian's Crusade qui s'y colle. De par le choix de son vocabulaire et son scénario très linéaire, ce titre s'adresse avant tout aux plus jeunes d'entre nous.

L'histoire tient en une phrase : vous incarnez un jeune chevalier qui doit ramener un bébé dragon à sa maman. C'est tout ! Cependant, au fil de l'aventure, le bébé évolue et selon la manière dont vous vous en occupez, sa personnalité change. Une nourriture saine et de bonnes recommandations rendront bébé dragon plus obéissant. A l'inverse, une pitance infecte et des mauvais traitements le rendront exécrable.
Guardian's Cruisade est un jeu tout en 3D dont la vue peut être changée à tout moment avec les boutons L et R afin de voir le décor sous tous les angles et dans les moindres recoins. Les graphismes sont dans l'ensemble assez réussis, quoi qu'ils soient irréguliers et parfois peu détaillés. Les couleurs sont, quant à elles, très vives, comme pour mieux attirer l'œil et répondre aux exigences esthétiques des plus jeunes.
Le système de combat est comparable à celui de Wild Arms ou encore de Final Fantasy : chaque fois qu'un ennemi vous touche, une aire de combat s'affiche à l'écran et l'affrontement peut débuter. Le joueur a alors le choix entre plusieurs options : attaquer avec ses armes de poing, utiliser un objet, s'enfuir ou demander l'aide de jouets magiques découverts préalablement. Ces jouets ont tous un pouvoir spécifique : lancer une boule de feu, regonfler vos points de santé ou encore vous soigner lorsque vous êtes atteint d'une maladie. Bien entendu, tous ces jouets sont cumulables, et, disposés les uns à côté des autres, ils peuvent former une véritable armée lors des combats. Chaque bataille apporte des points d'expérience, de l'argent et parfois des objets utiles pour la suite. Votre personnage monte ainsi progressivement en puissance.
Si vous débutez dans le genre, Guardian's Crusade est fait pour vous. Les pros iront voir ailleurs.

La vue peut être changée à tout moment. On fait pivoter la caméra à chaque pression sur les touches L ou R.

AVIS OUI, MAIS...

Franchement, je n'ai pas été emballé par ce jeu. Normal, il s'adresse essentiellement aux enfants ou aux débutants. Le vocabulaire et les noms des personnages, limite "caca boudin", y sont pour beaucoup. Quoi qu'il en soit, passé cette barrière, on s'attache au jeu et on entre dans l'aventure en douceur. Cependant, les déplacements du chevalier s'effectuent trop lentement et il faut continuellement "courir" pour se déplacer plus vite. Enervant !

NIIICO

Bébé dragon peut se métamorphoser à volonté pour les combats. Ici, on le trouve sous la forme d'une grosse épée.

CLOSE COMBAT

Les combats, à l'image des jeux Wild Arms ou de la série Final Fantasy, se déroulent sur un écran à part. A tour de rôle, votre chevalier et ses ennemis choisissent d'attaquer, d'utiliser de la magie ou encore de se servir de divers objets. Ce type de combat, très discutable, fait que l'on est souvent plus spectateur qu'acteur.

Le premier boss que vous affronterez s'appelle Gadouboue. C'est une plante très vorace mais peu dangereuse.

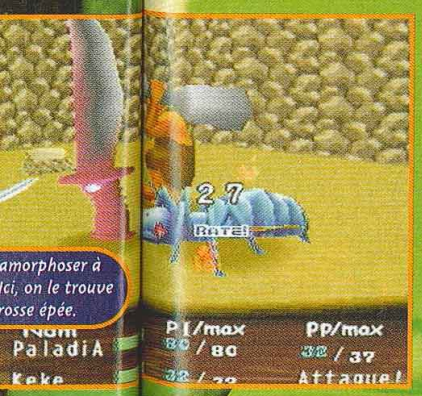
Les jouets mécaniques que vous collectez vous viennent en aide durant les combats. Très utile !

Méfiez-vous de vos adversaires : ils savent utiliser les magies. La preuve !

Le deuxième boss est impressionnant. Le Phoenix, vous l'apprendrez à vos dépens, renaît de ses cendres.

Première rencontre avec le bébé dragon. Non, vous ne rêvez pas, il est bien rose bonbon. Tu le crois, ça ? (©1934 AHL™).

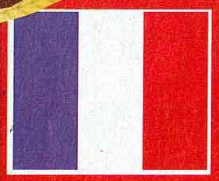
O'Neal est un jouet vivant. C'est lui qui va donner vie à tous les jouets que vous récupérez.



AVIS MOUAIS...

Guardian's Crusade est sans conteste une bonne initiation aux RPG : l'aventure est politiquement très correcte (qu'il est poli notre mimi paladin), on vous prend par la main du début à la fin (ohhh ! la fée Clochette !), les graphismes sont propres sur eux et les magies assurent le spectacle... Mais que c'est creux. Le joueur confirmé avance comme dans du beurre et seuls les jouets vivants ou le compagnon bébé apportent un brin de nouveauté. De plus, je reste convaincu que Tamsoft a mal "calculé" sa caméra. Elle est trop basse et le fait de pouvoir la contrôler fait vite perdre le nord...

SPY



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : TAMSOFT
- Éditeur : ACTIVISION
- RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 85%

Les textes sont en français et les écrans d'options très intuitifs.

GRAPHISMES 85%

Ils sont détaillés, mais leur qualité varie en fonction des niveaux.

ANIMATION 80%

Les mouvements des personnages sont un peu trop mécaniques.

MUSIQUE 88%

Les thèmes musicaux sont agréables et savent rester discrets.

BRUITAGES 70%

Un peu trop répétitifs.

DUREE DE VIE 88%

Les débutants s'amuseront longtemps avec. Quant aux pros... oubliez-le !

JOUABILITE 90%

La prise en main est très rapide, et on entre facilement dans l'aventure.

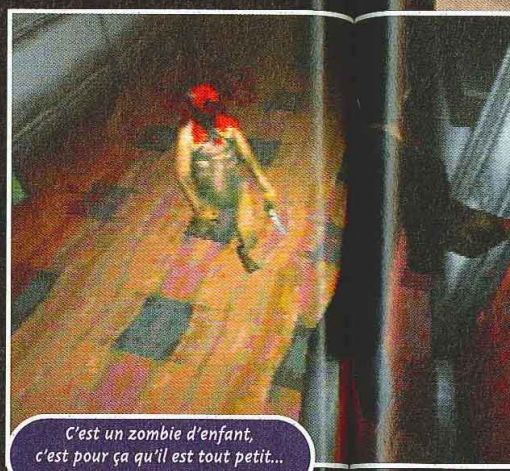
INTERET 85%

Les enfants apprécieront cette aventure qui se joue comme on lit un conte de fées. Pour les pros des RPG, ce jeu mérite 70%.

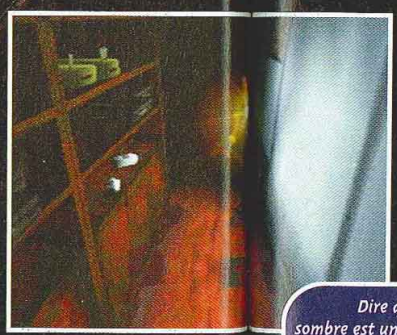
SILENT HILL

Konami se lance dans l'aventure... des jeux d'aventure en 3D, à la Resident Evil. Et pour un premier pas, c'est un pas de géant ! En cette période de vaches maigres, où les éditeurs ont tiré leurs grosses cartouches, cela fait plaisir de mettre ses pattes sur un "gros" jeu.

Tout commence quand vous emmenez Cheryl, votre petite fille, en vacances dans un trou perdu des Etats-Unis. Un accident, puis un cauchemar, et vous vous retrouvez dans un bar, avec une jeune femme policière. Elle vous promet d'aller chercher des renforts, mais ne comptez pas sur eux pour retrouver votre petite fille : vous êtes coincé dans une ville plus qu'étrange et peuplée de monstres ignobles. Le jeu est très ouvert et les énigmes ne sont vraiment pas évidentes. Car il y a de vrais mystères à résoudre (ce n'est pas Fort Boyard, mais presque), qui changent pas mal des RPG. Comme dans Resident Evil ou Parasite Eve, il y a beaucoup de monstres, et des lieux où ils reviennent automatiquement. Il vaut mieux, quand on le peut, éviter les combats. Le jeu est entièrement en 3D, ce qui, dans ce cas précis, n'est pas forcément un bon choix. Les graphismes sont peu impressionnants et surtout trop tramés, cela ce voit notamment dans les dégradés de couleur. L'ambiance en revanche a été très soignée : l'univers se révèle d'autant plus angoissant que l'on apprend très progressivement ce qui se passe dans la ville. Le héros, Harry, commence avec un flingue dont les munitions sont bien entendu limitées (mais pas trop rares), et l'on ne se sert que rarement du couteau ou plus tard du katana ! Et puis, il y a des armes "marrantes" comme la tronçonneuse, le shotgun ou la mitrailleuse... On ne peut sauvegarder qu'à certains endroits, et il faut bien sûr collectionner les potions de soins. Harry peut faire des pas de côté, marcher ou courir. Le problème, c'est que, même avec le pad analogique, il faut appuyer sur un bouton pour courir ! Ce n'était franchement pas la peine d'utiliser ce pad. Toujours au chapitre des imperfections gênantes, on ne voit pas les points de vie du héros à l'écran. Ils sont seulement consultables dans le menu d'options où ils ne sont indiqués que par une couleur. Par contre, ce qui est marrant si vous avec un Dual Shock, c'est que les battements de cœur du héros sont reproduits par les vibrations. Plus ils sont rapides, plus la santé de Harry est mauvaise... Alors n'oubliez pas de les surveiller.



C'est un zombie d'enfant, c'est pour ça qu'il est tout petit... Surprenant, non ?

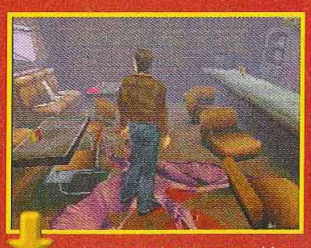


Dire qu sombre est un e pas osé prendre lampe... c'

méga hit

À MORT !

Vos adversaires sont des créatures hideuses, à la forme indéterminée, tel Spy un lendemain de cuite. Mais le pire, c'est qu'il ne suffit pas de les shooter. Une fois qu'ils sont au sol, un bon coup de latte est nécessaire pour les achever une bonne fois pour toutes. Si vous omettez de leur donner le coup de grâce, ils se relèveront et vous devrez recommencer le combat. Faites très attention lorsque vous serez aux prises avec plusieurs adversaires, vous risquez de vous retrouver très vite débordé. Bien souvent, la meilleure solution reste la fuite, car les monstres ne vous poursuivent pas bien loin. Pour vous aider, vous disposez d'une radio, qui entre en résonance avec les monstres et grésille dès que l'un d'eux se trouve à proximité. Cela vous évitera de vous laisser surprendre, car ils ont la désagréable habitude d'arriver dans votre dos (un peu comme dans Enemy Zero).



Un bon coup de latte quand les monstres sont à terre, ça soulage et c'est très utile !

Dommage que le pantalon ne se tache pas au cours des combats !

Cette main statufiée tient dans sa paume une amulette en or.

QUI V

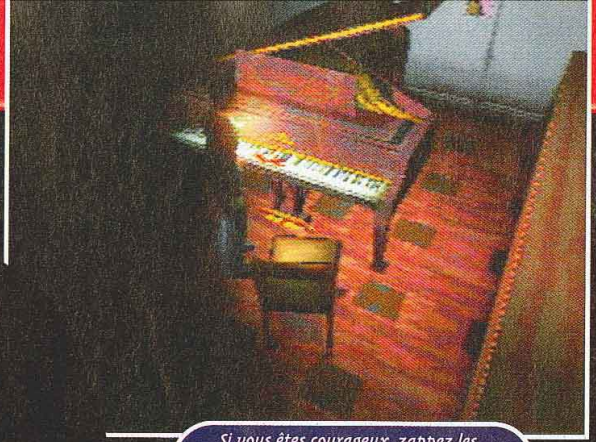
A partir du caf
trouverez par t
dans la rue Lev
découvrir la ma
dans la maison
d'accéder plus
passerelle, situ
de départ : une
Près de la mar
direction du po
police, vous dé
Puis, en vous a

ches 3, 10, 11,

AVIS OUI !

Silent Hill n'impressionne pas par sa réalisation graphique. Certes, le jeu est en "vraie" 3D, mais les décors un peu tramés ne sont pas très impressionnants. Par contre, l'ambiance, elle, est vraiment très réussie et joue beaucoup sur les effets de lumière et les différences d'éclairage. En plus, pour une fois sur un jeu en 3D, la maniabilité n'est pas en reste avec une caméra automatique qui fonctionne bien. Bon, le scénario de série B n'est pas très original, mais au niveau des énigmes, c'est parfois assez coton.

PANDA



Si vous êtes courageux, zappez les indications de l'encadré "Help". Si vous y arrivez, bravo ! Car ce passage est corsé.

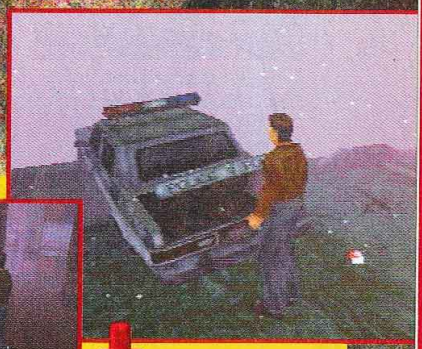
enfant, tout petit... on ?

Dire que le jeu est sombre est un euphémisme. On n'a pas osé prendre de photos sans la lampe... c'est tout noir !

ent dans sa e en or.

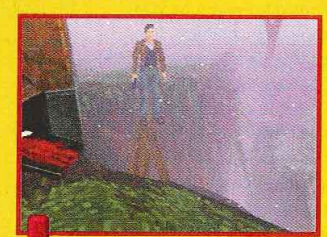
La carte jaune est un objet très utile.

Dans la niche, se trouve la clef de la maison.



Dans le coffre, au bout du pont, vous obtiendrez la dernière clef !

C'est ce genre de petit cahier qui permet de sauvegarder.



Au bord du gouffre, passez sur la planche en bois pour atteindre la clef.

Au niveau de la marre de sang se trouve la deuxième clef.

HELP !

QUI VA PIANO...

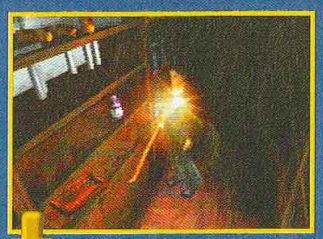
A partir du café, allez dans l'allée de votre cauchemar, indiquée sur la carte. Vous trouverez par terre une note de Cheryl vous disant de vous rendre à l'école. Puis, allez dans la rue Levin, mettez-vous sur le trottoir de gauche (entre le V et le I sur le plan) pour découvrir la maison avec une niche ensanglantée. Prenez la clef cachée dedans et entrez dans la maison. Vous tomberez nez à nez avec une serrure à trois verrous, seul moyen d'accéder plus tard à l'école. Pour trouver les clefs, allez au sud de la rue Ellroy où une passerelle, située près du gouffre, donne accès à une première clef. Revenez dans l'allée de départ : une ligne rouge y a été tracée. Vers le milieu de la rue, franchissez les grilles. Près de la mare de sang et du panier de basket, se trouve une deuxième clef. Partez en direction du pont de la rue Finney, au bord du gouffre, dans l'épave d'une voiture de police, vous découvrirez la dernière clef, dans le coffre.
Puis, en vous aidant de la map, reprenez la direction de l'école. Ouvrez la porte.

Plus tard, lorsque vous vous retrouverez devant le piano, il faudra appuyer sur les touches 3, 10, 11, 8 et 2 (de gauche à droite, les noires y compris).

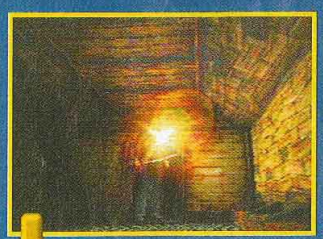
SILENT HILL

LUMIÈRE

Sillent Hill joue énormément sur les effets de lumière, l'obscurité et votre champ de vision. La lampe de poche est vraiment très bien faite. Un détail assez marrant, mais très important : dans l'obscurité, les monstres sont attirés par les sources de lumière, c'est-à-dire vous. Lors de certains passages, il peut être beaucoup plus rentable de courir dans le noir au jugé, et de s'arrêter de temps en temps pour allumer sa lampe et consulter la carte.



Cette potion d'acide va servir à dissoudre une main (mais non, je ne suis pas fou, lâchez-moi !).

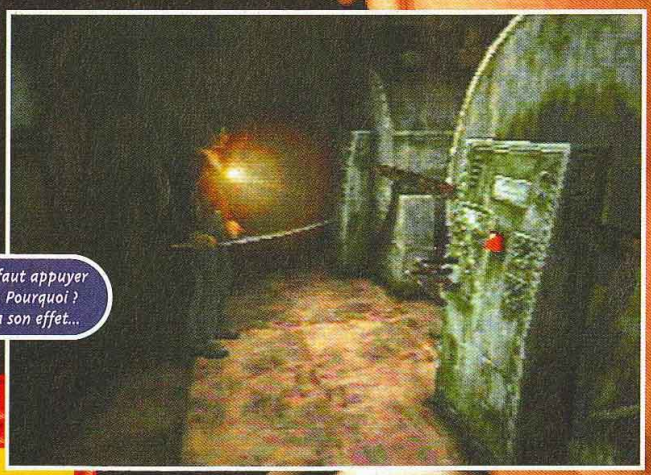


On a droit à un bel effet quand on entre dans la pièce.

ÉNIGMES

Au début du jeu, on est un peu perdu devant les énigmes – pour se faire une idée de leur difficulté, que ceux qui ont joué à Wild Arms se souviennent du mystère des cinq coffres ! Eh bien, dans Silent Hill, c'est encore pire, notamment dans le passage avec le piano. Dans une sorte de poème, les pélicans indiquent les touches blanches, et les corbeaux les touches noires. Quand ils restent sans voix, c'est que l'une des touches est cassée... Bref, il va falloir vous creuser la tête et faire preuve de méthode.

L'école a un peu changé, voici la version cauchemardesque.



Dans la cave de l'école, il faut appuyer sur le gros bouton rouge. Pourquoi ? Parce que chaque cause a son effet...

AVIS OUI !

Konami se met au genre Resident Evil, et nous propose un petit chef-d'œuvre. Silent Hill reprend l'ambiance glauque qui a fait les choux gras de tonnes de films d'horreur (une ville fantôme peuplée de zombies...) Le résultat est tout simplement fantastique. Le jeu est tout en "vraie" 3D (vous pouvez bouger la caméra dans tous les sens), avec des effets de lumière très sympas (la lampe de poche est super). Côté aventure, attendez-vous à affronter plein d'énigmes et de monstres, le tout entrecoupé de scènes cinématiques du plus bel effet. Vous adorerez !

CHEUB

Ne cherchez pas à comprendre tout de suite à quoi servent les objets, prenez-les tous.

MAPS

Il faut trouver
endroits que
ne sont pas v
précises, elles
position exact
pas se perdre
est très vite fa
les indications
vous suffira p
qu'il a dessine
ment d'un obj
les dialogues
anglais, il est
informations

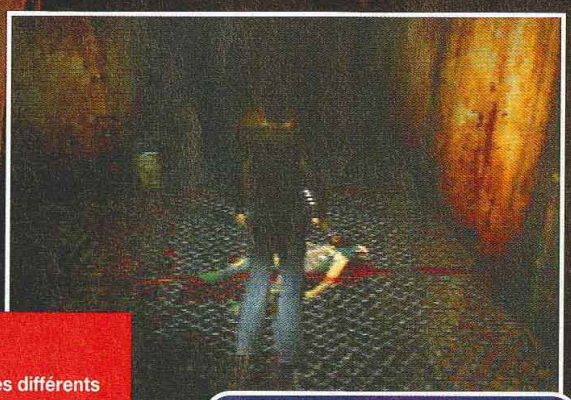
Harry not
issue sur la carte

ITEMS

Il faut fouiller toutes les pièces à la recherche d'items. Les petites potions de soins, les médikits, et bien sûr les munitions sont des éléments indispensables à votre survie ! Contrairement à Resident Evil, on ne vous affame pas, même en mode Normal. Il faut malgré tout être un peu économe et ne pas griller ses cartouches comme un maniaque. En cherchant un peu, on peut se constituer un stock tout à fait correct.

Au début du jeu, n'oubliez pas le couteau sur le comptoir.

Les munitions sont disséminées un peu partout.



On se croirait dans un sous-marin russe.

MAPS

Il faut trouver les cartes des différents endroits que vous visiterez, mais elles ne sont pas vraiment cachées. Très précises, elles vous indiquent votre position exacte. C'est un must pour ne pas se perdre, ce qui dans un jeu en 3D est très vite fait. En plus, Harry y note les indications qu'on lui donne. Donc, il vous suffira parfois de suivre une flèche qu'il a dessinée pour trouver l'emplacement d'un objet. En plus, vu que tous les dialogues sont sous-titrés en anglais, il est difficile de rater les informations qu'on vous donne.

Harry note même les voies sans issue sur la carte.

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- AVENTURE 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : PAD ANALOGIQUE DUAL SHOCK
- Vibrations : CORRECTES

PRESENTATION — 90%

Très belle scène cinématique. La modélisation des visages est impressionnante.

GRAPHISMES — 85%

Trop tramés, ce qui nuit à la qualité des décors. Ça manque de couleurs.

ANIMATION — 92%

Fluide et assez rapide. La caméra automatique se débrouille très bien.

MUSIQUE — 84%

De temps en temps, quelques notes angoissantes.

BRUITAGES — 88%

Les dialogues sont parlés, ce qui est plutôt rare sur Playstation.

DUREE DE VIE — 90%

Conséquente, mais ce genre de jeu n'est pas aussi long qu'un RPG.

JOUABILITE — 93%

Pour une fois, la 3D ne nuit pas trop à la prise en main du jeu.

INTERET — 91%

Un très bon jeu d'aventure qui, comme Resident Evil ou Parasite Eve, comprend une bonne part d'action et des énigmes complexes.

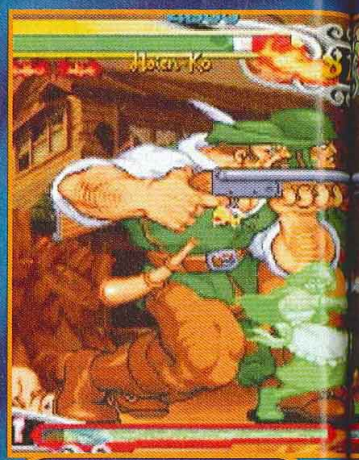
Des boulets dans la tronche, la finesse est au rendez-vous...

DARKSTALKERS 3

Capcom aime les sagas et nous le montre encore une fois, en ressortant les créatures de Darkstalkers. Après une virée japonaise il y a quelques mois, les voici qui touchent le territoire français.

Darkstalkers 3 s'appelait, en version japonaise, Vampire Savior. Cette série, qui met en scène plein de créatures tout droit sorties d'un film d'épouvante, est injustement la moins connue de Capcom. Darskstalkers est aussi le jeu qui propose le plus de personnages féminins, et ce troisième épisode ne déroge pas à la règle. On retrouve ici les combattants qui avaient fait le charme des volets précédents, à savoir Dimitri le vampire, Morrigan la succube, Felicia la fille-chatte, B.B. Hood le petit chaperon rouge, et Hsien-Ko la vampire orientale, pour ne citer que les plus célèbres.

D'autres énergumènes ont rejoint la bande, comme Lilith, une seconde succube, et Q-Bee, une fille-abeille. Au total, vous avez le choix entre plus de dix-huit combattants, tous originaux et délirants. D'ailleurs, la grande force de Darkstalkers a toujours été l'humour et l'ambiance bon enfant des combats, malgré leur aspect franchement bourrin. Dans ce troisième épisode, plusieurs petites nouveautés ont fait leur apparition. D'abord, on a droit à deux "Dark". Il suffit d'appuyer sur R2 ou L2 quand la jauge est pleine pour passer dans une autre dimension pendant un court laps de temps. Des coups spécifiques deviennent alors possibles, comme par exemple le dédoublement. Ensuite, quand on sélectionne son perso, on choisit entre deux types de combat : le D. Power ou le D.F. Change (la Force ou le Dark), une légère subtilité qui n'a pas grande incidence sur le bourrinage des combats. Enfin, Capcom a eu la très bonne idée d'intégrer un tas d'images à collectionner si on finit le jeu plusieurs fois. De plus, les mordus pourront créer leur propre personnage aux couleurs et aux attaques customisées. Voilà qui rendra fous les rares fans mais laissera froids bon nombre de joueurs.



B.B. Hood a l'air d'une fillette innocente, mais c'est une véritable spécialiste de l'artillerie lourde.

Dix-huit personnages dont six féminins, voilà un choix énorme.

Quand vous gagnez une manche, votre énergie n'est pas rechargée. Le match reprend presque tout de suite après.

AVIS OUI, MAIS...

Les Darkstalkers ne m'ont jamais vraiment passionnée, malgré l'affection que je porte aux personnages de la série. Cet épisode est assez marrant, mais le manque de technique des combat m'ennuie un peu. C'est trop "on-fonce-dans-le-tas-pour-sortir-des-Combos" et franchement pas très clair. Pour s'amuser quand il pleut, ce titre est parfait, car les combats sont pimentés par des animations et des mimiques hilarantes ! Mais, bon... s'il fallait élire le jeu de baston du mois, ce ne serait sûrement pas Darkstalkers 3...

GIA

AVIS

Parmi les
Vampire
et les per
troisième
graphique

PANDA

La bande des Feli

AVIS OUI !

Parmi les séries de jeux de baston de Capcom, Vampire a toujours eu l'ambiance la plus agréable et les personnages les plus attachants. Le troisième volet de la saga possède une réalisation graphique somptueuse. Jusqu'à présent, techniquement parlant, Vampire restait toujours un peu en retrait des autres productions Capcom. Ce n'est vraiment plus le cas : Vampire est devenu un excellent jeu, sans doute le meilleur, en 2D, sur cette console ! Allez, je retourne mettre la pâtée à Gia...

PANDA

EDIT MODE

Il est possible de créer un nouveau personnage. Choisissez un des combattants, modifiez ses couleurs, donnez-lui de nouveaux coups et renommez-le à votre guise. Vous pourrez le sauvegarder sur une carte-mémoire.

Qui sera la victime ?

Un petit lavage de couleurs, histoire de poser sa signature...

Avouez que Felicia est plus ténébreuse comme ça...

e fillette e véritable ie lourde.

La bande des Felicia sort ses griffes.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : VIRGIN
- BASTON 2D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 8
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : CORRECTES

PRESENTATION 82%

Traditionnelle : quelques écrans avec les persos de la série.

GRAPHISMES 90%

Les décors sont colorés et détaillés. Les persos sont fins et uniques. Ça pète !

ANIMATION 83%

Cette version Playstation ne s'en sort pas trop mal.

MUSIQUE 83%

Très dynamique et bourrine à souhait.

BRUITAGES 86%

Les cris de guerre ne sont pas aussi mémorables que d'habitude chez Capcom.

DUREE DE VIE 80%

Le jeu est facile à finir, et les challenges ne sont pas assez nombreux.

JOUABILITE 88%

Les coups sont durs à situer au début. Il faut du temps pour s'adapter.

INTERET 87%

Même s'il est moins bon que SF Alpha 3, Darkstalkers 3 est un excellent jeu de baston 2D, avec des personnages folklos et des graphismes alléchants.

GEX 3™

DEEP COVER GECKO

Et 1... et 2... et 3... Décidément, sur Playstation, les suites sont devenues incontournables. Après Tomb Raider, Crash Bandicoot et Street Fighter Alpha, Gex s'enrichit à son tour d'un troisième volet.

MONTURES

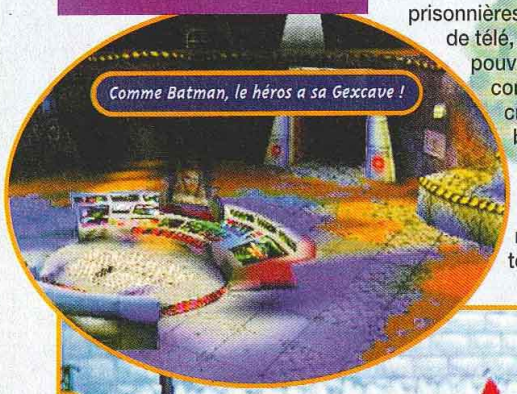
Les chevauchées sauvages de Gex sont nombreuses. Il faut dire qu'il rencontre un tas d'animaux et d'objets bizarres. Echantillon.

Le chameau permet de traverser les sables mouvants.

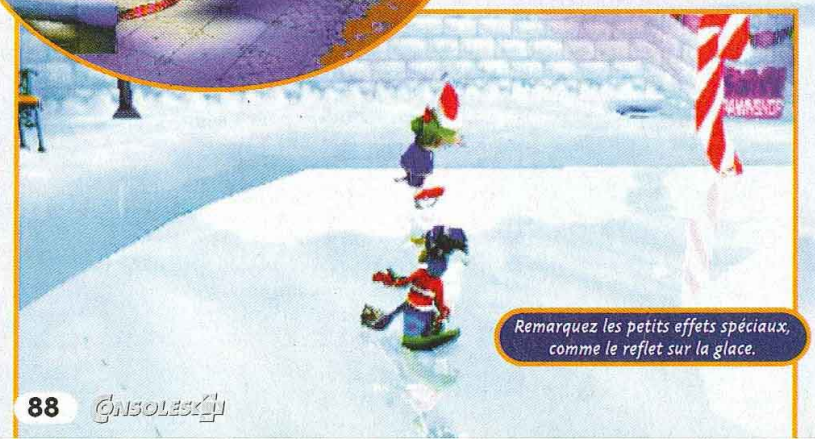
En snowboard, vous pourrez sauter très haut.

Dans la poche du kangourou, bien au chaud....

Depuis sa première apparition sur 3DO, ce petit lézard vert ne nous quitte plus. Ce troisième volet est dans la ligne droite du deuxième. Il s'agit toujours d'un jeu de plates-formes en 3D, avec des objets à collectionner et des séquences de sauts à l'ancienne. Vous dirigez Gex vu de dos, et les caméras tournent à votre guise. En plus de donner des coups de queue et de langue (aucune allusion graveleuse...), votre bestiole peut aussi se baisser et nager. Quand Gex avale des mouches prisonnières dans des postes de télé, il gagne des pouvoirs spécifiques, comme, par exemple, cracher du feu. Le but est de récolter les télécommandes de chaque monde, dont l'entrée est représentée par une télé. De véritables casse-tête vous barreront la route. Pour avancer, il ne vous reste qu'à les résoudre. Vous l'avez compris, dans le principe, les innovations sont peu nombreuses. Les graphismes ont été retravaillés, et l'animation affinée. De nombreux effets spéciaux sympas ont été intégrés discrètement. La grande nouveauté se situe surtout au niveau de l'ambiance et de l'humour bien particulier. L'intro s'ouvre sur le décolleté de Marliece Andrada, l'héroïne d'"Alerte à Malibu", qui parle à Gex à travers une télé. Attendez-vous à des délires en pagaille. Le jeu s'inspire complètement de la culture télé et du cinéma pour jeunes, et parodie avec talent "James Bond", "Mission impossible", "Sherlock Holmes", "Austin Power" (et même Janet Jackson dans sa pub) ! Les nombreux déguisements revêtus par le lézard accentuent encore plus l'effet comique. Les petites répliques que le héros lance de temps en temps amuseront la galerie (mais risquent aussi de l'énerver). Ce Gex est un véritable boute-en-train. Gex, Deep Cover Gecko n'est peut-être pas aussi bien fait que Spyro, mais ses qualités le rendent indéniablement attirant. Plus agressif et moins niais que les premiers, ce jeu s'adresse à une cible plus adulte, en âge de saisir les multiples allusions.



Comme Batman, le héros a sa Gexcave !

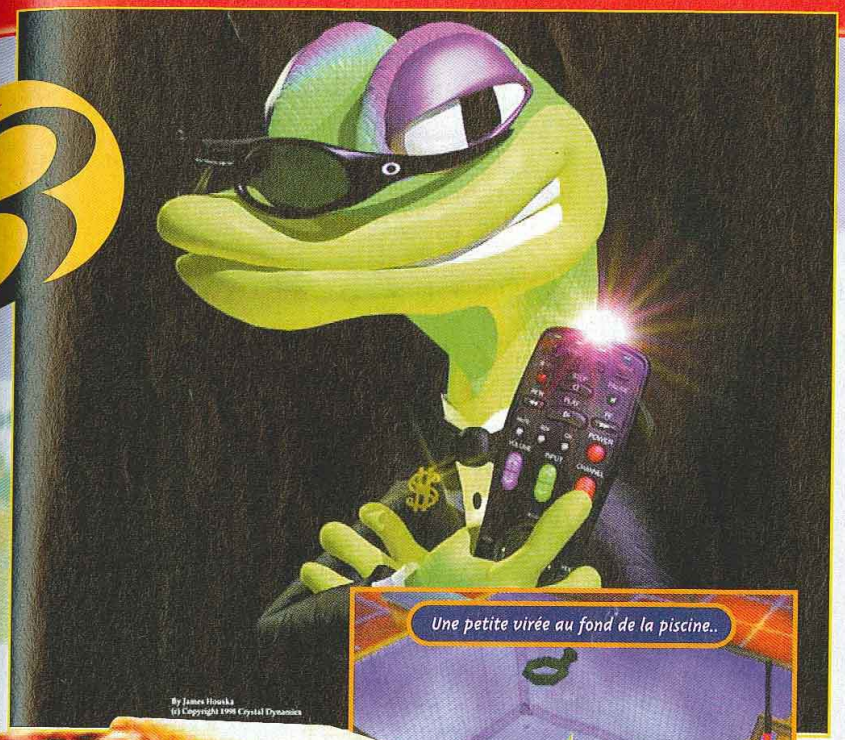


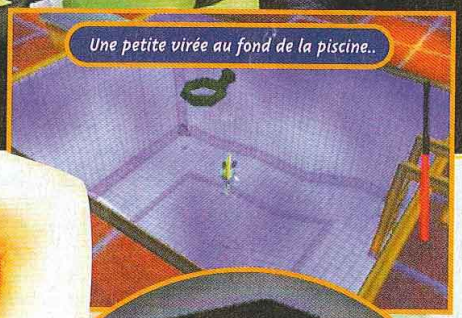
Remarquez les petits effets spéciaux, comme le reflet sur la glace.

AVIS OUI !

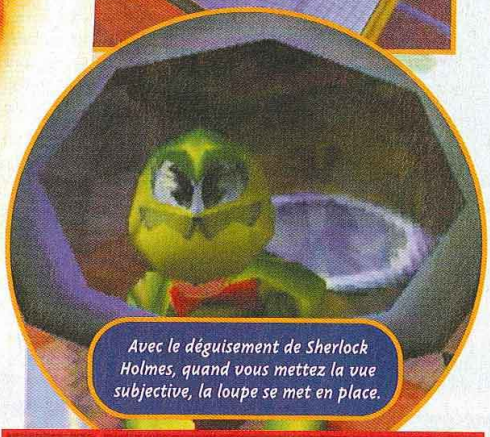
Gex m'a vraiment accrochée. Pêchu et dynamique, le perso bouge bien et, dès le départ, on a une très grande liberté. Les niveaux sont très ouverts, et les missions bien expliquées. L'humour m'a aussi bien plu. En fait, le seul truc gênant, c'est la ressemblance avec le deuxième épisode. On n'a pas vraiment de nouveautés percutantes. A part ce détail, et malgré les petits problèmes de maniabilité à cause des caméras, Gex 3 fait partie des meilleurs jeux de plates-formes en 3D libre sur Playstation, avec Spyro.

GIA





Une petite virée au fond de la piscine..



Avec le déguisement de Sherlock Holmes, quand vous mettez la vue subjective, la loupe se met en place.

AVIS OUI, MAIS...

Gex n'a jamais été ma tasse de thé. Cette fois-ci, les grosses vannes à deux balles font leur petit effet. Le jeu exploite les avantages physiques de la blonde d'"Alerte à Malibu", et ça me plaît. Enfin un jeu intelligent, qui sait parler aux mecs ! Toutefois, passé ce stade, ce jeu prend un peu la tête, à cause des caméras très mal gérées. L'affichage a progressé, mais les vues sont trop aléatoires. Dans les séquences plates-formes, c'est horrible à jouer. On est obligé de passer par un stade d'entraînement avant de pouvoir s'amuser.

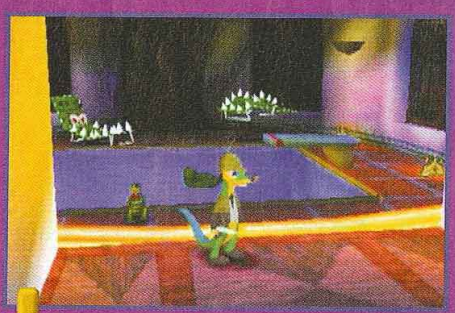
PANDA

COLLECTION ÉTÉ

Depuis le deuxième épisode, notre héros a contacté les plus grands couturiers de la planète, et s'est payé une garde-robe chic et variée. Plus de lézard "à poil", voilà le reptile habillé !

Déguisé en Pharaon, Gex fait le pitre quand le pad est laissé inactif.

Le snowboard est à la mode. Avec les lunettes, le bonnet et le gros pull, la panoplie est presque complète.

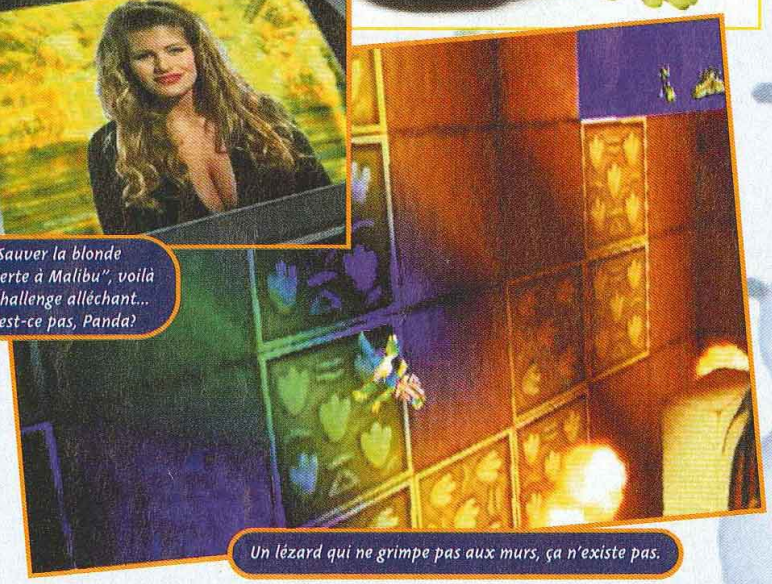


En Sherlock Holmes, le lézard porte bien sûr la casquette et la loupe.

Gex fait aussi du kung-fu !

GEX 3
DEEP COVER GECKO

Sauver la blonde d'"Alerte à Malibu", voilà un challenge alléchant... N'est-ce pas, Panda?



Un lézard qui ne grimpe pas aux murs, ça n'existe pas.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : CRYSTAL DYN.
- Éditeur : EIDOS
- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 94%

Des cinématiques et une belle blonde à sauver, voilà des arguments de poids.

GRAPHISMES 88%

Certains niveaux sont très sombres, mais la finesse des décors est étonnante.

ANIMATION 88%

Il reste quelques bugs d'affichage. Mais le tout est de très bonne facture.

MUSIQUE 70%

Parodique et d'inspiration ciné et cartoon, elle tape vite sur les nerfs.

BRUITAGES 93%

Les nombreuses digits ne manquent pas d'humour. La voix de Gex est bien choisie.

DUREE DE VIE 83%

Le jeu est assez facile, mais les niveaux sont nombreux.

JOUABILITE 85%

Les choix de caméra nuisent à la jouabilité, malgré un contrôle correct du perso.

INTERET 89%

Un troisième volet à la hauteur des précédents. L'humour est exacerbé, et la réalisation, améliorée. Que demander de plus ?

BONS CONSEILS

Pour dégager le méchant Père Noël, renvoyez-lui ses cadeaux en donnant des coups de queue sur le côté.

Quand vous appuyez sur Triangle, vous obtenez la vue subjective. Mais cette fonction permet aussi de replacer la caméra derrière son dos. Ce qui facilite les séquences de plates-formes.

Il n'aura f
Street Ska
Sortie au
de skate-b

Le prin
des p
parco
skate et effectu
aussi originales
en un temps lir
sont proposés
Tokyo et New
de partie, votre
imposé, mais à
que vous termi
nouveaux pass
dans les circuit
conviendra de
votre trajet pou
plus belles figu
maximum de p
obstacles urbai
rambardes...) e
sont disséminé
parcours. En ap
moment sur la t
la croix directio
votre personna
différentes figur
saut est haut, p
chances de ma
nombre de poin
sont disponible
partie : deux sa
enfant et une je

Entre les différent
bonus vous font
secondes pour le

STREET SKATER

Il n'aura fallu attendre que quatre mois pour que Street Skater fasse son apparition en version officielle. Sortie au Japon en décembre dernier, cette simulation de skate-board est plutôt originale.

AVIS OUI, MAIS...

Le moins que l'on puisse dire, c'est que ce jeu n'est pas une grande réussite du point de vue graphique. Cependant, après quelques parties, on se dit que les mouvements sont très réalistes et le rendu des figures impressionnant. On prend un malin plaisir à effectuer des sauts hallucinants. Cependant, bien que certains passages s'ouvrent au cours du jeu, on regrette qu'il n'y ait que trois parcours. C'est bien peu ! Le mode 2 joueurs n'est pas trop réussi, puisqu'on y joue à tour de rôle. Un titre original, donc, mais graphiquement trop peu soigné.

NIIICO

Le principe de jeu est des plus simples : il faut parcourir la ville en skate et effectuer des figures aussi originales que dangereuses en un temps limité. Trois circuits sont proposés : Los Angeles, Tokyo et New York. En début de partie, votre parcours est imposé, mais à chaque fois que vous terminez le jeu, de nouveaux passages s'ouvrent dans les circuits. Au final, il conviendra de choisir au mieux votre trajet pour effectuer les plus belles figures et gagner un maximum de points. En effet, des obstacles urbains (murets, rambardes...) et des tremplins sont disséminés tout au long du parcours. En appuyant au bon moment sur la touche de saut et la croix directionnelle du pad, votre personnage effectue différentes figures. Plus votre saut est haut, plus vous avez de chances de marquer un grand nombre de points. Quatre skaters sont disponibles en début de partie : deux sauvageons, un enfant et une jeune fille. Ils ont tous leurs caractéristiques : vitesse, accélération, impulsion ou capacité à tourner rapidement. Divers planches sont proposées, mais elles diffèrent essentiellement par leur look, pas par leur tenue de route. Entre les circuits, des niveaux bonus vous apporteront des secondes supplémentaires pour les parcours suivants. Il s'agit d'effectuer sur un Half Pipe, un Big Air ou dans un Bowl, le maximum de figures en 30 secondes. Après chaque nouvelle qualification pour le parcours suivant, 4 points sont à attribuer aux caractéristiques de vos personnages. Vous pouvez ainsi améliorer considérablement leurs performances.

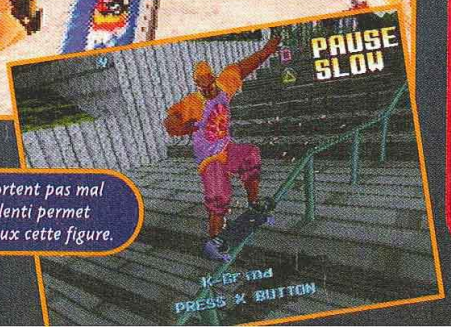
Un grab en direct et retransmis sur l'écran de la ligne d'arrivée. La grande classe !

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : MICRO CABIN
- Éditeur : E. ARTS
- 1-2 JOUEURS ALTERNAT.
- SKATE-BOARD
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK

Cette charmante créature va se tortiller à volonté rien que pour vous.

Entre les différents circuits, des niveaux bonus vous font gagner des précieuses secondes pour les prochains parcours.



Les rampes rapportent pas mal de points. Le ralenti permet d'apprécier au mieux cette figure.

PRESENTATION 50%
Des options sommaires et des textes en anglais.

GRAPHISMES 79%
Les persos sont très cubiques et les textures peu détaillées.

ANIMATION 88%
Les mouvements sont dans l'ensemble réalistes.

MUSIQUE 85%
Une musique très rock, limite hard, par personnage.

BRUITAGES 80%
Peu nombreux mais suffisants.

DUREE DE VIE 70%
On le termine très vite. Seulement trois niveaux, c'est peu !

JOUABILITE 90%
La prise en main est très rapide. Les figures sont très intuitives.

INTERET 80%
Une simulation très agréable. Mais les graphismes sont moches et les niveaux trop courts.

MONACO GRAND PRIX racing simulation 2

Le mode Arcade est rapide et offre des sensations extrêmes. Les réactions des voitures sont exagérées et le pilotage casse-cou trouve ici tout son sens.

Après un succès conséquent sur PC, cette simulation de formule 1 s'aligne à nouveau sur la grille de départ. Mais, cette fois, c'est sur la 32 bits de Sony que les fans de réglages hyper pointus mettront les mains dans le cambouis.

Les dégâts en mode Simulation sont réalistes. Un choc violent avec un concurrent entraînera souvent votre véhicule sur le bas-côté.

Il est clair que les développeurs de cette version Playstation ont avant tout voulu conserver l'aspect simulation très pointue de la version PC. La difficulté d'une telle conversion tient dans l'obligation d'adapter la jouabilité pour satisfaire le public des consoles. Le jeu propose une partie en Solo ou en Multijoueur. Il est également possible, à partir de l'écran principal, de changer les pseudonymes attribués aux pilotes et aux écuries du jeu, une option qui s'avère indispensable pour les férus de réalisme.

Le mode Multijoueur permet à deux pilotes de s'affronter dans une course d'arcade où les sensations priment, ou bien encore dans une course simple où la simulation prend le pas sur le simple plaisir de conduire. En solo, le mode Arcade permet de choisir les pilotes et les écuries qui vont s'affronter sur une série de circuits à la difficulté progressive. Onze équipes et vingt-deux pilotes sont disponibles. Il faut finir premier pour concourir sur les seize circuits officiels.

Le mode Course simple pour un joueur met en avant la simulation et permet de s'entraîner sur les vrais circuits dans des conditions idéales de réalisme. En plus du choix des pilotes et du circuit, les réglages de la voiture permettent de profiter des finesses de pilotage qu'offre MGP 2.

Huit réglages, comme la dureté des freins ou la quantité de carburant, sont disponibles pour tirer le meilleur parti de votre véhicule. Les changements ont une réelle influence sur les réactions de votre F1.

Le Championnat suit le déroulement officiel de la dernière saison. Vos qualités de gestionnaire et votre aptitude à ajuster votre véhicule sont mises à rude épreuve. Les conditions météorologiques obligent à trouver les meilleurs réglages et à élaborer la bonne stratégie de course.

Le mode Contre la montre propose aux plus rapides de battre des records de vitesse sur les circuits existants et d'améliorer leurs temps contre une voiture fantôme.

Les options disponibles dans le jeu ou dans les menus principaux sont exhaustives. Les réglages de la manette analogique ou bien encore de l'affichage sont bien évidemment possibles dans cette simulation.

Précise et profonde, cette conversion est cependant desservie par des graphismes très moyens et une austérité qui risque de refroidir les amateurs de tape-à-l'œil.

AVIS OUI, MAIS...

Ce Monaco GP est sans doute la simulation de F1 qui offre les sensations de conduite les plus réussies. La voiture réagit de manière très réaliste et le pilotage s'adapte aux moindres caprices du joueur. Les mordus admireront la précision des réglages et la profondeur de jeu. Seulement voilà , ce titre n'est pas beau. Malgré les efforts des développeurs pour modéliser les bolides, l'environnement de la course est loin d'être superbe. Les quelques effets spéciaux demeurent trop discrets pour dissimuler la pauvreté du visuel. Reste que l'essentiel est présent et devrait combler les puristes de la F1.

TOXIC

HELP !

LES TUYAUX DE TOXIC

Il existe un certain nombre de trucs qui vous faciliteront la vie pendant les courses. Tenez en compte si vous voulez pousser les F1 dans leurs derniers retranchements.

En mode Simulation, roulez avec un demi-plein et arrêtez-vous pour le ravitaillement pendant la course. Votre voiture sera plus légère.

A l'approche du virage, décélérez puis freinez dans la boucle pour reprendre la direction de la route à la sortie du virage.

N'attaquez pas constamment en course. En mode Simulation, attendez les erreurs des autres pilotes pour les dépasser.

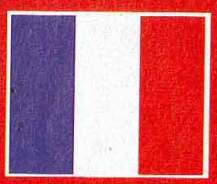
Les graphismes simplifiés de cette version Playstation sont loin d'atteindre des sommets. Cependant, la visibilité reste bonne.

AVIS OUI, MAIS...

D'aucuns regretteront l'absence de licence et la trop grande sobriété de l'ensemble. Néanmoins, cette adaptation du hit PC est l'un des jeux de F1 les plus étonnants de la Playstation. Etonnant, parce que c'est l'un des moins réussis graphiquement et qu'il arrive quand même à vous scotcher grâce à sa jouabilité. Etonnant, parce qu'il n'a aucune licence et qu'on a quand même l'impression d'y être. Le niveau de difficulté est en outre assez bien réglé. Reste qu'il manque quelques petites choses comme la localisation des dégâts ou un sous-mode Arcade un peu plus fun.

SPY

Les arrêts aux stands doivent être gérés intelligemment.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : UBI SOFT
- Éditeur : UBI SOFT
- SIMULATION DE F1
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION — 91%
Intro rapide et bluffante qui présente de bien belles images de F1 rugissantes.

GRAPHISMES — 75%
Les qualités d'affichage de la PS sont sous-exploitées. Trop pauvres.

ANIMATION — 86%
Clipping convenable et vitesse suffisante pour donner quelques belles sensations.

MUSIQUE — 75%
Accompagnant les menus de sélection et les ralentis, elles sont vite saoulantes.

BRUITAGES — 86%
Les moteurs à plein régime sont bien rendus, le reste est un peu léger.

DUREE DE VIE — 90%
La richesse et l'intérêt des réglages, la diversité des modes incitent à y revenir.

JOUABILITE — 91%
La conduite assimilée, c'est un plaisir de découvrir les spécificités de chaque écurie.

INTERET — 85%

Ce jeu pas très beau, peu innovant et froid désespérera les débutants. Mais la conduite est un régal vu la précision des réglages et le réalisme des voitures.

T'ai

Les bons beat'em all sont une denrée rare sur Playstation. Jusqu'à présent, aucun titre sur cette console, mis à part peut-être Legend, n'a réussi à retranscrire le plaisir d'une bonne baston à la Street of Rage (Megadrive). T'ai Fu relèvera-t-il le gant ?

Après Lost World, Skull Monkeys et Small Soldiers, les studios de Dreamworks ont cette fois décidé de s'attaquer au beat'em all. Dans leur nouveau jeu, vous allez incarner un tigre chinois pour le moins charismatique, T'ai Fu. Comme son nom ne l'indique que trop, notre personnage est un adepte du kung fu. Ce qui évidemment intéresse notre ami T'ai, c'est de devenir maître à son tour avant d'affronter le redoutable Maître Dragon. Mais long est le chemin vers l'antre de l'animal maudit, et douloureuses sont les leçons qui mèneront T'ai Fu à la maîtrise. Aussi, il devra parcourir 28 niveaux bourrés d'ennemis redoutables (serpents archers, mantes électriques, gardes léopards...), de pièges "plates-formesques" délicats (du fait d'une jouabilité approximative), et d'autres maîtres auxquels T'ai Fu devra se mesurer pour apprendre de nouveaux coups. La diversité des coups constitue d'ailleurs l'aspect le plus intéressant du soft. Dreamworks offre un panel vraiment bluffant avec Compos, projections, coups sautés, magies de toutes sortes... De base, notre tigre est doté de deux types de coups de pied sautés, d'un Combo classique (trois fois Carré puis Triangle pour déclencher le coup de grâce), mais vous pourrez aussi combiner des coups au niveau des jambes, réaliser des contres, des Combos volants ou des Combos surprises après une roulade. Bref, la liste est vraiment longue et l'on en apprend un peu plus à chaque partie. L'univers dans lequel va voyager T'ai est principalement inspiré de la Chine ancienne.

Vos déplacements dans l'univers 3D s complètemer les caméras en fonction d position sur l Evidemment, parties-plan bourrées-de- abondent et, durée de vie courte, nous vivement d'ex traversés dan peine de reste votre faim.

Les parties plates-formes ne sont pas toujours très simples.

Pour vaincre les boss, il n'y a pas de secret : frappez et ne leur laissez surtout pas le temps de respirer.

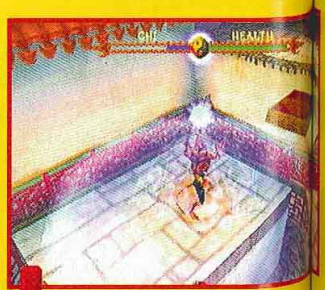
Voici qui vous convaincra de la qualité graphique de certains niveaux (le bonus à droite correspond à de la vie).

Les graphismes moins coûteux

HELP !

MAGIC T'AI

En récupérant des parchemins spécifiques, T'ai Fu pourra se servir de magies (en pressant L1). Celles-ci se révèlent très efficaces mais utilisent énormément de Chi (mesuré par la barre bleue). Vous avez deux moyens de remplir cette barre : trouver des bonus ou de nouveaux parchemins, ou réaliser des Combos. Plutôt que d'utiliser votre magie puissante, vous pouvez également réaliser des tirs Chi qui consomment bien moins d'énergie. Pour ce faire, appuyez plusieurs fois sur la Croix dans la direction de l'ennemi, et pressez la touche Triangle. Si vous avez la magie du feu, vous enverrez une boule de feu.

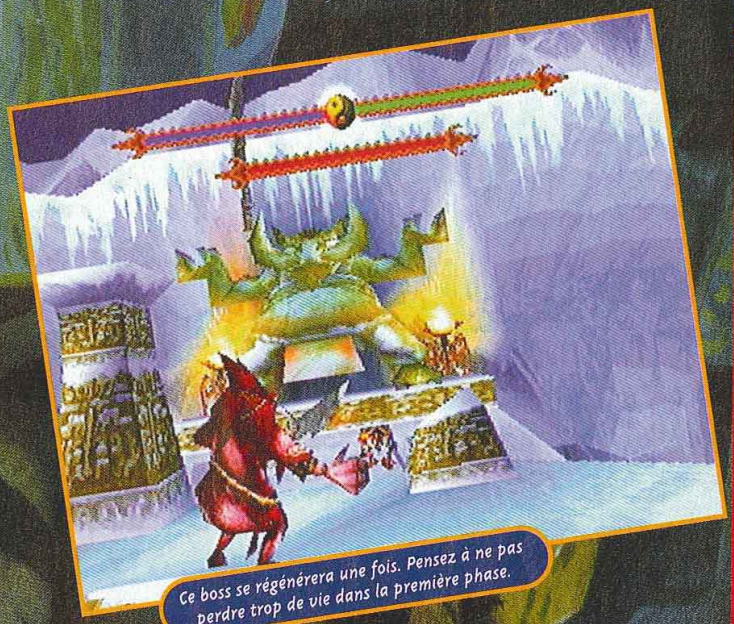


Utilisez plutôt votre tir Chi pour actionner cet interrupteur.

Il est possible pouvoirs de l'éclair...

iFU

Vos déplacements dans l'univers 3D sont complètement libres et les caméras se déplacent en fonction de votre position sur le plan. Evidemment, les parties-planquées-bourrées-de-bonus abondent et, du fait d'une durée de vie relativement courte, nous vous conseillons vivement d'explorer les niveaux traversés dans leur totalité, sous peine de rester un peu sur votre faim.

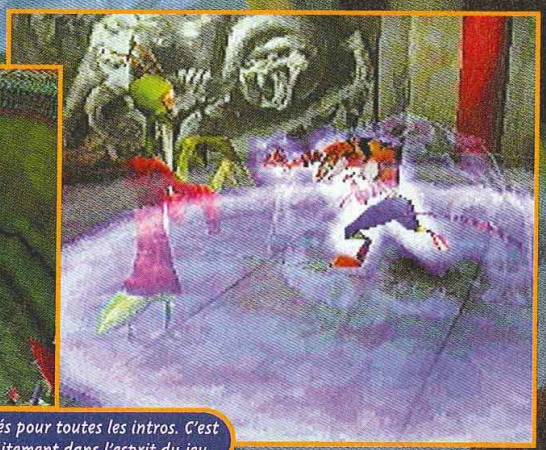


Ce boss se régénérera une fois. Pensez à ne pas perdre trop de vie dans la première phase.

AVIS OUI, MAIS...

D'un côté, il y a la réalisation, très inégale : les graphismes sont parfois superbes mais la caméra est souvent mal placée ; les musiques sont travaillées mais certains thèmes sont à pleurer ; les ennemis sont originaux mais manquent de variété ; la jouabilité est honnête en phase de combat mais exécrable pour les plates-formes... Et de l'autre côté, nous avons un univers bien maîtrisé, un perso attachant, un système d'évolution très motivant, un panel de coups complet... Donc, je dirais juste que je me suis bien amusé. Le perso est très nerveux et la baston agréable, mais le jeu reste un peu court pour les fans du genre.

SPY



Les graphismes du jeu sont utilisés pour toutes les intros. C'est moins coûteux et on reste parfaitement dans l'esprit du jeu.

Il est possible de récupérer les pouvoirs de l'éclair...

... du feu...

... du vent, mais également ceux de la pierre (qui immobilise vos ennemis) et de l'eau.

votre tir Chi pour teur.

T'AI FU

Mieux vaut être sur la terre ferme pour combattre cet ennemi. Dans l'eau, on ne donne pas cher de votre peau.

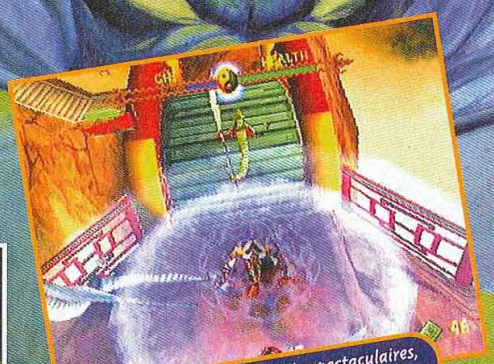
AVIS OUI, MAIS...

T'ai Fu possède de belle qualités. Tant au niveau des graphismes que de l'animation. Les couleurs sont vives et l'action trépidante. Les mouvements du héros, un tigre déchaîné, font plaisir à voir et le défoulement est total voire bestial lors des combats. Reste que les situations sont un peu répétitives et que le déroulement de la partie apparaît souvent trop linéaire. Les nombreux ennemis ne varient pas assez sur un même tableau, et au bout du compte les actions et Combos deviennent trop systématiques.

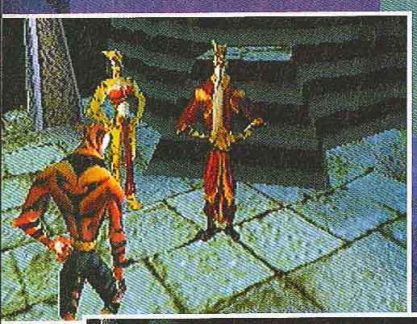
TOXIC

MASTER FU

T'ai Fu va rencontrer six maîtres différents : le léopard, le singe, la grue, etc. Une fois vaincu, chacun de ces maîtres lui apprendra un ou deux pouvoirs qui seront utiles dans les niveaux suivants. La grue lui apprendra, par exemple, "le vol de la grue", permettant de rester un peu plus longtemps en l'air, ainsi qu'un Combo qui pourra être réalisé en vol. Cet apprentissage est vraiment gratifiant, mais T'ai devenant très fort très rapidement, on regrette que Dreamworks n'ait pas mieux équilibrer la résistance des ennemis face à ces nouveaux pouvoirs.



Les magies sont en général très spectaculaires, en particulier le pouvoir de base.



Le singe vous apprendra à avancer en roulant et à faire un saut spécial, le léopard vous enseignera la course et les Combos attenants. Très pratique tout ça !

Vous pourrez, au maximum, être attaqué par trois ennemis en même temps. Fastoche !

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : DREAMWORKS
- Éditeur : ACTIVISION
- BEAT'EM ALL
- 1 JOUEUR

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 2
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOIQUE - DUAL SHOCK
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 88%

Notice claire, séquence d'intro dans le ton des graphismes du jeu. Bon didacticiel.

GRAPHISMES 93%

Superbes décors très dépaysants, même s'ils sont inégaux et parfois un peu vides.

ANIMATION 78%

Problèmes de caméras et ralentissements, mais le perso se déhanche à merveille.

MUSIQUE 75%

Très inégale. Certains thèmes sont étonnants, d'autres vraiment saoulants.

BRUITAGES 89%

Entre les kai, les bruits de coups et les hurlements d'animaux, on est servi !

DUREE DE VIE 79%

Le joueur acharné le bouclera en dix heures, mais y reviendra avec plaisir.

JOUABILITE 74%

Idéale dans les phases baston, médiocre dans les parties plates-formes.

INTERET 88%

Très inégal dans sa réalisation, ce jeu est, grâce à sa palette de mouvements, un incontournable en matière de beat'em all sur Playstation.

Sans CB ni Chèque

Recevez chez vous, sous 48 h, toutes les nouveautés Playstation de votre choix, sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au **3617 STORE** et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est simple, vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)*

A Bug's Life - Colony Wars Vengeance - Wild Arms

Tiger Woods 99 - Breath of Fire 3 - Apocalypse - S.c.a.r.s.

Knockout Kings 99 - Egypte, l'Enigme de la Tombe Royale

C3 Racing Car Constructor Championship - Small Soldiers

Megaman Battle & Chase Invasion - Crash Bandicoot 3

Akuji The Heartless - Bust A Groove - Rival Schools

Duke Nukem, Time to Kill - Oddworld, l'Exode d'Abe - Spyro

Tekken 3 - Tomb Raider III - Ninja, l'Ombre des Ténèbres

CoolBoarders 3 - Shadow Gunner - Super Match Soccer

Tenchu - G. Darius - Moto Racer 2 - Future Cop L.A.P.D.

WCW nWo Thunder - Pro Foot Contest 98 - Medievil

Devil Dice - Forsaken - Le 5ème Elément - Resident Evil 2

Superstar Soccer 98 - NHL 99 - The Adventures of Alundra

Gran Turismo - Wild 9 - Total NBA 98 - Heart of Darkness

Men In Black - International Rally Championship - V-Rally

NFL Blitz - Yannick Noah All Star Tennis '99

Playstation

* la durée de la communication dépend de l'article

H3L - RC 393307855

3617 STORE

Power

Editeur mythique s'il en est, Capcom signe avec Power Stone son premier jeu sur Dreamcast. Evidemment, il s'agit d'un jeu de baston, qui plus est en 3D. Faites chauffer les pads, c'est un événement !

méga hit

Power Stone est un jeu de baston en vraie 3D, un peu en marge de ce qui se fait d'habitude. Il suit une tendance "alternative", comme Ergheitz ou Destrega... Ici, pas de techniques de combat hyper évoluées – oubliez les tonnes de coups spéciaux et de Combos à réaliser à l'aide de manips compliquées –, mais juste deux boutons pour les poings, un pour les pieds et un pour sauter.
Les Combos sortent automatiquement en appuyant plusieurs fois de suite sur le même bouton. Ce qui ne veut pas dire qu'il n'y a pas beaucoup de possibilités. En effet, on peut ramasser pas mal de petits objets (comme un pistolet, un sabre, un lance-missiles), ou encore plus simplement utiliser les éléments du décor : on lance des tonneaux, on pousse des tables, etc., le plus impressionnant consistant à arracher les piliers pour s'en servir comme massue. Les projections sont bien sûr au rendez-vous et se révèlent particulièrement pratiques pour contrer. Car dans ce jeu, on peut esquiver les coups, chopper son adversaire, mais on ne peut pas parer les attaques ! Impossible également de se mettre en garde, ce qui surprend au début, mais donne finalement un jeu très offensif, loin d'être désagréable. Au début du round, chacun des combattants possède une des deux Power Stones, une troisième apparaîtra de manière aléatoire dans le niveau. En plaçant un Combo ou un bon coup sur votre adversaire, vous lui faites perdre sa pierre, vous pouvez alors la récupérer. En réunissant ces trois pierres de pouvoir, vous vous transformez et revêtissez une sorte d'armure. Votre personnage, boosté, devient alors quasi invulnérable aux attaques adverses. Ses coups normaux deviennent l'équivalent de coups spéciaux, mais plus vous les utilisez, plus votre barre d'énergie descend vite (elle s'égrène assez rapidement de toute façon).
Vous avez droit à deux petites Furies assez destructrices par personnage, plus une grosse qui met automatiquement fin à votre transformation. Il y a assez peu de personnages, seulement huit, assez variés dans leurs techniques. On peut jouer soit avec le pad analogique soit avec la croix de direction.

Les Shurikens sont très rapides, mais ne font pas de gros dégâts.

La décomposition des mouvements est excellente.

Les Combos sortent automatiquement en appuyant sur un des boutons d'action.

AVIS OUI, MAIS...

Une fois de plus, j'ai allumé ma Dreamcast (eh oui, je l'ai achetée !) et j'en ai pris plein les yeux. La réalisation technique est une nouvelle fois hallucinante. Capcom commence bien l'année sur Dreamcast. Même si l'éditeur reste dans son domaine de prédilection, la baston, son jeu est original et différent de ce qu'on à l'habitude de voir. Power Stone, plus encore que Eirgheitz, est très fun, mais les amateurs de baston pure et dure seront sans doute troublés. Ce n'est pas un jeu de baston technique, loin de là. Néanmoins ça reste un très bon soft !

PANDA

Stone

FURIES

Comme dans tout jeu de baston qui se respecte, il y a des Furies, qui se révèlent ici particulièrement efficaces. La course aux Power Stones est primordiale. Car si vous arrivez à vous transformer deux fois pendant un round, vous êtes quasiment sûr de gagner.

Cette furie est particulièrement difficile à esquiver.

Il faut attendre que la barre de Power de l'adversaire soit presque vide, avant de sortir sa Furie.

Les Furies sont très impressionnantes et très efficaces.

Tout droit sortie d'un comic, la Chose humaine des quatre Fantastiques.

Les effets de lumière, comme les textures, sont superbes.

ITEMS

Des coffres apparaissent un peu n'importe où. Les objets qu'ils renferment sont parfois très utiles. Par exemple, le pistolet permet de toucher votre adversaire à distance. Quant au maillet, il lui infligera d'énormes dégâts.

Le lance-flammes n'a pas un grand rayon d'action, mais il est très efficace.

Le lance-missiles est assez lent, mais l'explosion couvre une bonne partie de l'écran.

Ce personnage est un bon compromis entre vitesse et puissance.

Les personnages sautent haut et peuvent retomber sur l'adversaire et lui donner un coup de pied.

Power Stone

AVIS OUI !

On savait que la Dreamcast était une console techniquement révolutionnaire, mais là on s'aperçoit qu'elle déchire vraiment. Power Stone, c'est de l'arcade pure. Des graphismes d'une qualité hallucinante, des sons nickel, et surtout une rapidité incroyable. Cela promet de belles choses pour la suite. Le jeu en lui-même est délirant : tout en 3D, avec une interaction totale avec le décor (vous pourrez exploser les vitres, grimper aux poteaux...) et des armes apparaissant çà et là (guns, bombes). Il vous procurera un vrai plaisir de jouer !

CHEUB

Un coup inspiré du classique Dragon Punch, version enflammée.

LES DÉCORS

Jouer avec les décors est très utile. On peut s'en servir pour se protéger ou pour piéger son adversaire. Car, suivant les niveaux, ils peuvent révéler des armes redoutables comme des canons, des souffles de flammes...

On peut tout casser et se lancer des éléments du décor.

On prend de l'élan en s'accrochant à un pilier.

S'accrocher à un pilier ne suffit pas face à un adversaire pugnace.

Le seul moyen de contrer un adversaire "transformé" est de lui balancer une projection.

PROJECTIONS

Les projections sont très importantes, car elles sont les seules attaques réellement efficaces contre un adversaire "transformé".
En plus, elles vous font gagner pas mal de temps, puisque, pendant qu'elles s'exécutent, la barre d'énergie de votre adversaire descend.

Les projections sont très efficaces dans ce jeu.

Chopper son adversaire permet de contrer les combos.

STONES

Les Power Stones sont la clef du jeu puisqu'elles vous permettent de vous transformer. Il y a un petit radar en bas de votre écran qui vous indique où se trouvent les power stones. Il faut bien sûr se ruer dessus, tout en prenant garde à ne pas se faire attaquer dans le dos !

A la fin de la Furie, les Stones repartent et l'armure disparaît.

En finissant le jeu, vous récupérez un nouvel objet, il y en a quinze en tout.

Le dernier boss est un gros tas de chair informe qui vous mitraille de lasers...

DRAGON BALL ?

Un des combattants ressemble au premier abord, par ses vêtements et sa petite tresse, à Ranma, mais dès lors qu'il se transforme c'est le portrait craché de Sangohan, avec les mêmes attaques que son père.

Le Kameha de l'invincible Panda envoie au tapis l'ignoble Cheub.

Toujours dans la série on repompe les attaques de DBZ, ici le Genkidama.

Ce personnage est l'un des meilleurs, avec les deux charmantes minettes.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : -

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : CAPCOM
- BASTON 3D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 70%

Circulez, y a rien à voir ! Quelle tristesse !

GRAPHISMES 95%

Les décors sont superbes, les personnages aussi... Bref, c'est de la Dreamcast.

ANIMATION 94%

Les mouvements de caméra sont fluides, l'animation est rapide... Nickel.

MUSIQUE 85%

La variété est de mise, mais pas mal, sans plus.

BRUITAGES 92%

De bonnes digitalisations vocales viennent agrémenter les coups spéciaux.

DUREE DE VIE 83%

Le jeu est assez facile à finir, mais on y revient avec plaisir.

JOUABILITE 93%

Bien que le jeu soit en vraie 3D, la prise en main est impeccable.

INTERET 92%

Un très bon jeu de baston, original, un peu dans la lignée de Destrega ou Ergheitz. La réalisation est impressionnante. A ne pas manquer.

NDO 64

Beetle Adventure Racing

Pour sa première simulation de course de voitures sur Nintendo 64, Electronic Arts a voulu rendre hommage à la dernière Volkswagen : la New Beetle, plus connue en France sous le nom de Coccinelle.

COCCINELLE, VOLE !

Ce jeu n'est pas une simple simulation de course de voitures. Car, en défonçant des caisses de bois dissimulées le long du circuit, vous récoltez des points importants pour la suite du Championnat puisqu'ils vous permettent de déverrouiller des portions fermées des circuits ou de récolter des Continues supplémentaires. A vous de trouver ces fameuses caisses !

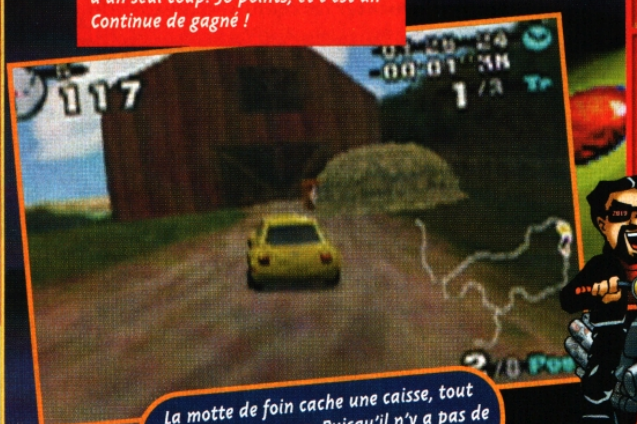
Ne vous fiez pas aux panneaux indicateurs qui vous demandent d'aller sur la droite. Foncez droit devant vous !

Un tremplin apparaît. Gardez votre sang-froid, concentrez-vous sur votre trajectoire et visez la caisse face à vous !

Eh paf ! la caisse est explosée et vous fait gagner 5 points de bonus d'un seul coup. 50 points, et c'est un Continue de gagné !

Beetle Adventure Racing est une simulation à part dans le genre. Pour évoluer dans le jeu, vous devrez bien sûr terminer premier chacun des Championnats, mais aussi exploser des caisses en bois disséminées le long des circuits. Chaque fois que vous percuterez une caisse, les points s'accumuleront. En fin de partie, si vous dépassez les 50 points, vous obtiendrez un Continue supplémentaire et 100 points vous permettront de déverrouiller de nouvelles portions de circuit. Cela constitue, d'une certaine manière, un jeu dans le jeu. C'est original et cela relance l'intérêt de cette simulation, car dénicher les caisses de bois demande beaucoup de travail et de vigilance. A vous d'ouvrir grands les yeux, d'être attentif à la moindre irrégularité dans les décors et de dégotter les nombreux passages secrets. Outre ce mode, Beetle Adventure Racing propose un mode Multijoueur (jusqu'à quatre en simultané), appelé le Choc des Beetle. Vous y affronterez vos adversaires pour récupérer le maximum d'objets dissimulés et être le premier à atteindre la fin du parcours. L'écran se partagera alors en autant de parties qu'il y a de joueurs, sans pour autant que l'animation s'en trouve saccadée. Dans ce jeu, tous les coups sont permis et les gadgets pour ralentir vos adversaires ne manquent pas : roquettes, mines, objets mystérieux, poison, invincibilité... On peut déjà pronostiquer que ça va secouer sec chez les nintendomaniaques !

Les caisses cachent parfois un Turbo, fort pratique quand il s'agit de récupérer d'autres caisses situées en hauteur.



La motte de foin cache une caisse, tout comme cette grange. Puisqu'il n'y a pas de passage apparent, défoncez la porte !

AVIS OUI, MAIS...

Quel dommage que le jeu ne comporte que trois parcours ! C'est trop peu, même si les passages secrets et les raccourcis sont innombrables. Il est regrettable aussi que les voitures soient toutes des Coccinelles : les véhicules ne se différencient que par leur couleur. Et puis, les adversaires n'empruntent jamais les passages secrets, ce qui n'est pas équitable quand on doit récupérer toutes les caisses. La N64 souffre toujours de graphismes flous et d'effets de brouillard. Ça devient une habitude ! Quoi qu'il en soit, ce Beetle Adventure Racing est très agréable. Mais mérite-t-il d'être vendu si cher ?

NIIICO

CONCOURS Astérix®

25 JEUX A GAGNER !!!

POUR PARTICIPER
par minitel au 3615 TCPLUS*
par tel. au 08 36 68 11 41*
jusqu'au 22 avril 1999

DU 1ER AU 5E PRIX
1 jeu Asterix sur PlayStation

DU 6E AU 25E PRIX
1 jeu Asterix et Obélix
sur Game Boy Color

En vente à partir de fin mai 99
(déjà disponible en N&B)

38E AU 80E PRIX
1 figurine d'Obélix
et son menhir

DU 26E AU 37E PRIX
2 places pour le concert de Manau
(date et ville au choix)

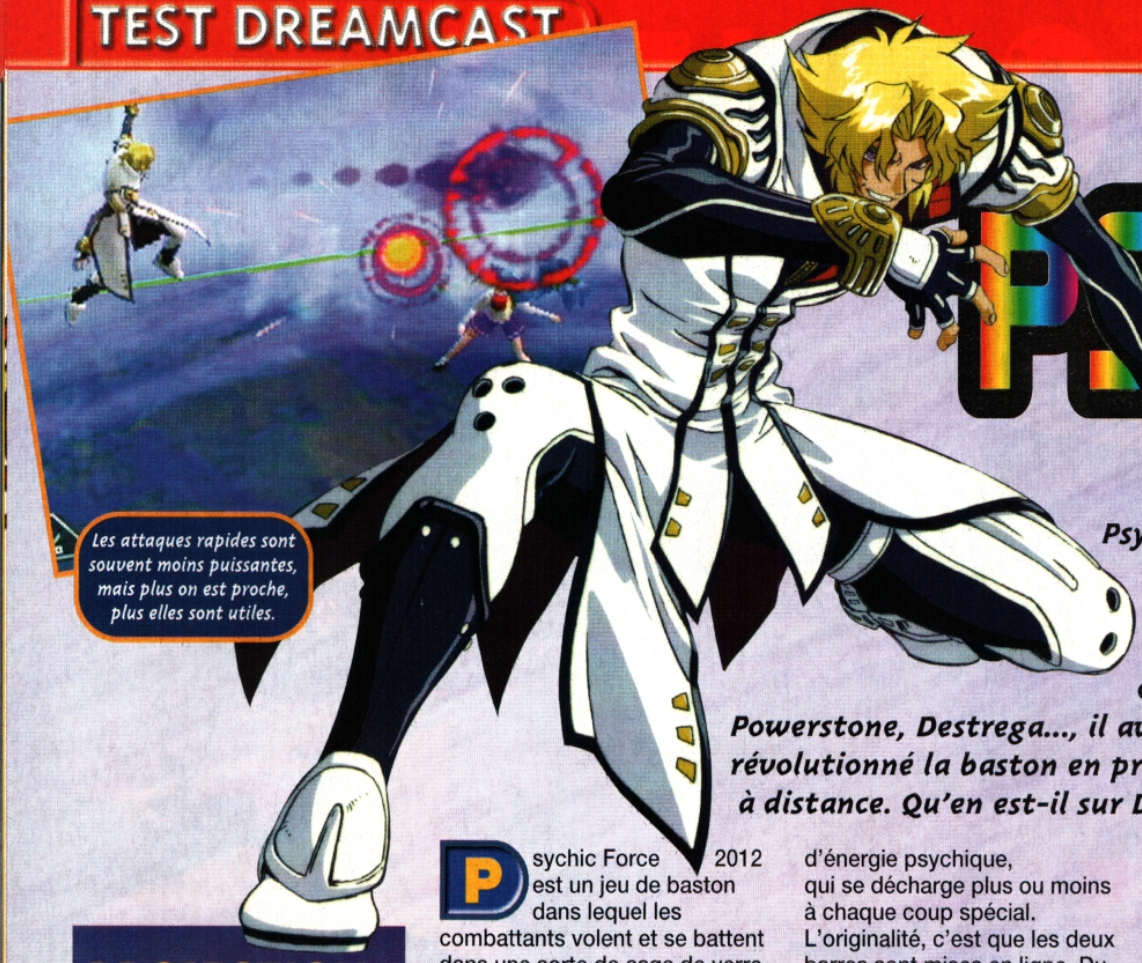
Extrait du règlement : le concours "Asterix" est un jeu gratuit et sans obligation d'achat qui se déroule du 23 mars au 22 avril 1999. Il est doté de : 5 jeux "Asterix" sur PlayStation, 20 jeux "Asterix et Obélix" sur Game Boy Color, 24 places pour le concert de "Manau", 43 figurines d'Obelix et son menhir. Pour participer, il suffit de répondre à une série de questions par téléphone au 08 36 68 11 41* et par Minitel sur le 3615 TCPLUS*. Les 80 gagnants seront déterminés selon les meilleurs scores obtenus sur les deux services. En cas d'ex aequo un tirage au sort sera effectué sous contrôle d'huissier. Le règlement est déposé en l'étude Simonin et Conty, 54 rue Taitbout, 75009 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours "Asterix", 150 rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex.

PlayStation INFOGRAMES CONSOLES+ GAME BOY COLOR

© 1998 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ/GOSCINNY-UDERZO

PlayStation et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Intertainment Inc.
© 1999 INFOGRAMES

PSYCHIC FORCE



Les attaques rapides sont souvent moins puissantes, mais plus on est proche, plus elles sont utiles.

Psychic Force est sorti sur Playstation il y a maintenant deux ans. Précurseur de jeux comme Ergheitz, Powerstone, Destrega..., il avait complètement révolutionné la baston en privilégiant le combat à distance. Qu'en est-il sur Dreamcast ?

Psychic Force 2012 est un jeu de baston dans lequel les combattants volent et se battent dans une sorte de cage de verre. Comme sur un ring de boxe, il faut faire attention à ne pas se retrouver dans les coins, sinon les possibilités d'esquive se réduisent. D'autant que si l'on vous projette contre la "vitre" vous rebondissez, ce qui permet à votre adversaire de vous balancer un bon Combo des familles. Vous utilisez trois boutons, un coup fort et un faible, plus un dernier pour vous mettre en garde. Le combat au corps à corps est assez basique, puisque vous sortez des Combos en appuyant plusieurs fois de suite sur le même bouton. En plus de vos points de vie, il y a une barre d'énergie psychique, qui se décharge plus ou moins à chaque coup spécial. L'originalité, c'est que les deux barres sont mises en ligne. Du coup, moins vous avez de points de vie, plus votre réserve de mana peut être importante. En vous concentrant, vous faites remonter votre mana, mais, pendant ce temps, vous ne pouvez pas bouger et vous retrouvez donc très vulnérable. Pour encaisser les attaques, on peut se mettre en garde, laquelle n'est pas très efficace contre les Furies. Le mieux est d'activer son bouclier de protection, qui lui bloque tout, mais il consomme d'autant plus de mana que vous le maintenez activé longtemps. Les personnages peuvent accélérer un bref instant et voler beaucoup plus vite pour esquiver une attaque ou se rapprocher de l'adversaire. Dans ce jeu de combat, le corps à corps est moins important que les "attaques d'énergie" à la Dragon Ball. On peut bien entendu jouer à deux, l'un contre l'autre, ce qui s'avère beaucoup plus intéressant. Les modes Scénario et Arcade sont identiques, à deux ou trois écrans de dialogue près. Vous trouverez un petit tutorial au début du jeu, comme dans les jeux d'arcade, il vous aidera bien car le mode Entraînement est, il faut bien le dire, un peu naze.

PROJECTION

Les chopes restent le coup idéal contre les adversaires qui se mettent souvent en garde. Une tactique également utile quand on voit l'adversaire préparer un long coup, pour l'empêcher de le terminer.

Indispensable contre les joueurs comme Cheub qui restent en garde trop longtemps !

Un coup très impressionnant et tout aussi efficace.

Le jeu zoome automatiquement dès que les combattants se rapprochent.

Les décors sont superbes et pas complètement fixes.

C FORCE 2012

KENKAI

Tout le combat se déroule dans une gigantesque cage en verre, bloquant même vos plus puissantes attaques, un peu comme les Kenkai que l'on trouve dans le manga de "X" (Clamp). Notez bien que Psychic Force a été adapté en version animée.

Vous pouvez casser le Kenkai en finissant votre adversaire, un peu comme dans Fighting Vipers.

L'angle de caméra se modifie de façon rapide et fluide.

AVIS OUI, MAIS...

J'avais adoré Psychic Force sur PS, et je me disais que serait mon premier achat sur Dreamcast (j'ai déjà piqué Sonic, VF3 et Sega Rally dans le coffre de la rédac !). Hélas, j'ai été déçu par cette suite. La réalisation technique est assez réussie pour ce qui est des décors et des combattants, mais les coups spéciaux ne sont pas assez nombreux, ni très impressionnants. Certains anciens personnages ont été modifiés, mais pas en bien, malheureusement. Bref, un jeu qui reste assez moyen.

PANDA

FURIES

Les Furies sont assez efficaces, mais elles consomment énormément d'énergie psychique. L'idéal est d'être assez faible en énergie pour avoir beaucoup de mana, et lancer plusieurs attaques successives.

Vous avez lancé une attaque, mais elle n'était pas assez puissante.

Les Furies demandent énormément d'énergie psychique.

Pauvre Cheub, le Panda lui en a mis plein la tête !

Difficile d'esquiver cette Furie...

PSYCHIC FORCE 2012

ESQUIVE

Les personnages volent, mais ils peuvent aussi accélérer pendant quelques secondes. Ils sont entourés d'une petite aura qui dévie les boules de feu les plus faibles. Cela permet de se rapprocher de son adversaire, en le contournant, et d'esquiver de grosses attaques. C'est très important, car on gagne du temps pour se concentrer et recharger son énergie psychique. Dans un jeu de combat à distance, bien maîtriser les déplacements et bien choisir sa position est déterminant.

La boule de protection dévie toutes les attaques, mais elle consomme de la mana.

AVIS NON !

Certains de vous connaissaient Psychic Force sur Playstation. Avec son arrivée sur Dreamcast, on s'attendait au meilleur... Mais le pire est arrivé ! Niveau innovation : zéro. De plus, on se demande où sont passées les fabuleuses capacités graphiques de la console, car le jeu est d'une pauvreté affligeante. Pire, certains persos du premier volet ont disparu, et certains coups spéciaux des persos restants ont été enlevés ! La version PS disposait d'un magnifique DA, mais la version Dreamcast... que dalle ! Passez votre chemin, c'est pas beau à voir !

CHEUB

COMBO

Comme il n'y a que deux boutons de coup différents, les Combos restent assez basiques. Mais ils n'en sont pas moins très utiles. On arrive à faire des dégâts très corrects. L'idéal étant, en fin de Combo, de faire rebondir son adversaire sur la "glace" pour avoir le temps de sortir un coup spécial.

Chaque personnage possède un élément associé ; la glace est redoutable.

Si vous bloquez votre adversaire dans un coin, cela vous permettra d'enchaîner les coups beaucoup plus facilement.

Cette attaque est excellente, car elle se disperse et est très rapide.

Il faut attendre le bon moment pour contre-attaquer. A la fin de son Combo, emportée par son élan, la demoiselle va rester vulnérable une seconde !

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : -

- Développeur : TAITO
- Éditeur : TAITO
- BASTON
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 70%

Pas de dessin animé, c'est vraiment dommage.

GRAPHISMES 89%

Les graphismes sont beaux, avec plein de détails pour les combattants.

ANIMATION 90%

Fluide. Les zooms et les mouvements de caméras sont rapides.

MUSIQUE 83%

Assez classique et pas vraiment inoubliable.

BRUITAGES 81%

Ça manque de digitalisations vocales, mais, sinon ce n'est pas mal.

DUREE DE VIE 85%

Ce n'est pas évident de le terminer. Le mode 2 joueurs est très sympa.

JOUABILITE 86%

Le jeu est assez difficile à maîtriser, mais les coups sortent bien.

INTERET 84%

Psychic Force est assez difficile, plutôt bien réalisé, mais cette "suite" est en réalité une copie conforme. Bref, un jeu assez moyen.

CONCOURS

THE LEGEND OF ZELDA™ OCARINA OF TIME™

EXCLUSIF !
150 CD AUDIO ZELDA INÉDITS

Pour retrouver les musiques du jeu Zelda, Ocarina of Time joue et gagne

3615 TCPLUS* 75 CD à gagner OU **08 36 68 11 41* 75 CD à gagner**

...xtrait du ...glement : le concours "Zelda" est un jeu gratuit et sans obligation d'achat qui se déroule du 23 mars au 22 avril 1999. Il est doté de : 150 CD audio Zelda (75 CD audio pour le ...0 jeux ... 41* et 75 CD audio pour le 3615 TCPLUS*). Pour participer, il suffit de répondre à une série de questions par téléphone au 08 36 68 11 41* ou par Minitel sur le 3615 TCPLUS*. ...uestio... ...gnants seront déterminés selon les meilleurs scores obtenus. En cas d'ex aequo un tirage au sort sera effectué sous contrôle d'huissier. Le règlement est déposé en l'étude Simonin et Conty, ...out, 75009 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours "Zelda", 150 rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex.

...Co. ; Ltd. Ⓟ 1998 by Nintendo of Europe GmbH

SPORTS GT

Pour vous faire une place sur le podium, soyez agressif !

Electronic Arts commence à être équipé au niveau des jeux de course. Avant le très attendu Need For Speed 4, voici Sportscar GT, qui s'adresse théoriquement à la même cible de joueurs.

T'AS VU LA CAISSE ?

Le jeu dispose de trois vues au total, plus une vue arrière correspondant au rétroviseur. Les trois sont aussi jouables. C'est juste une question de goût.

Sportscar GT vous propose de faire joujou avec des bolides impressionnants, de plusieurs classes, comme dans les championnats de Grand Tourisme. GTQ, GT1, GT2 et GT3, ces classifications concernent la puissance et la vitesse des machines. Les voitures sélectionnables sont nombreuses, dont la BMW M3, la Porsche 911, la Callaway C7, la Lister Storm ou la Panoz GT-R. Que des noms prestigieux qui allécheront les amateurs de belles caisses et, accessoirement, les fans de Need For Speed. En mode Championnat, vous disposez d'un pactole de départ, avec lequel vous devez acheter votre voiture, pour ensuite la customiser. En remportant les courses, vous gagnerez des sous. A chaque course, vous courrez contre cinq autres concurrents. Votre place dans le Championnat suivant est conditionnée par votre position dans la course. Voilà pour la présentation. En ce qui concerne le jeu : oubliez la simulation, même avec la présence de vagues réglages sur les voitures. La maniabilité est très arcade, la prise en main presque instantanée. Les voitures répondent bien, que ce soit au pad analogique ou au pad normal. Par contre, les dérapages sont à éviter. Les voitures deviennent facilement incontrôlables.

Essayez plutôt de trouver les bonnes trajectoires pour passer les virages. Malgré la possibilité de prendre en compte les dégâts, les voitures ne s'abîment pas véritablement. Finalement, le plus gros problème de Sportscar GT, ce sont ses graphismes vides, à la limite de la laideur. Du coup, les courses deviennent insipides, et l'animation n'arrange vraiment pas l'ensemble. La réalisation aurait gagné à être moins grossière, car ces défauts visuels handicapent très sérieusement le jeu, qui ne tient pas une seconde la comparaison avec les meilleurs titres de course sur Playstation.

Les Replays sont approximatifs et peu spectaculaires. De plus, ils tournent en boucle.

AVIS OUI, MAIS...

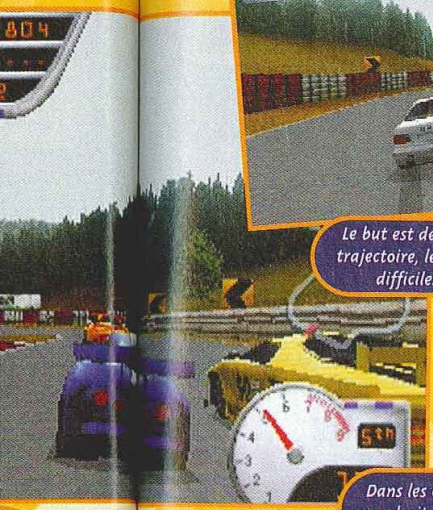
Sportscar GT est une grande déception. A cause de ses graphismes pourris, il n'est franchement pas attirant. Moi qui adore Need For Speed 3 (non, pas le 2 !), je me suis sentie dupée. Sportscar GT ne lui arrive pas à la cheville. Le jeu donne même la vague impression d'être inachevé. Sur Playstation, le choix en matière de courses est vaste, alors à moins d'un miracle, ce titre risque bien de faire un énorme flop. Bon, moi je retourne à Ridge Racer Type 4, en attendant Need For Speed 4, et en rêvant de Gran Turismo 2...

GIA

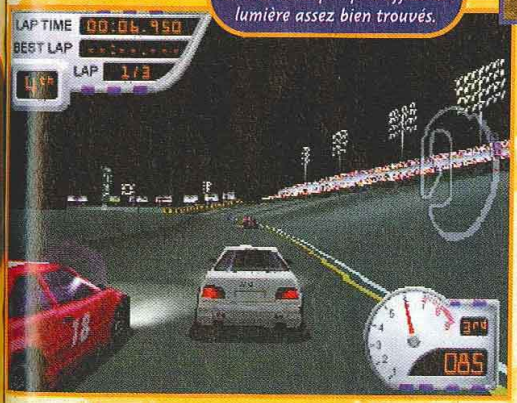
Même après ... bolide ne s...

SCAR

Le but est de trouver la bonne trajectoire, les dérapages étant difficiles à maîtriser.



Dans les courses nocturnes, on a droit à quelques effets de lumière assez bien trouvés.

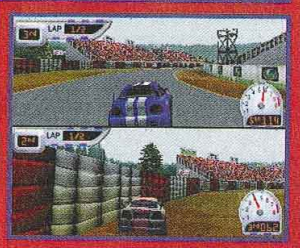


oximatifs
. De plus,
oucle.

Même après un choc frontal, votre bolide ne sera pas trop abîmé.

MODE 2 JOUEURS

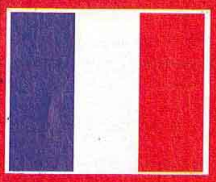
On peut choisir de jouer à deux de plusieurs façons. Soit en un contre un, en écran splitté, soit en collaboration, dans une course contre d'autres concurrents. L'écran peut se splitter horizontalement ou verticalement. Enfin, il est même possible de faire la course avec sa voiture perso, sauvegardée dans une carte-mémoire.



AVIS NON !

De qui se moque-t-on ? Ce Sportscar GT n'arrive à la cheville d'aucun autre soft sur cette console. Soyons juste néanmoins, la maniabilité des voitures est très bonne et le game-play (gagner de l'argent pour acheter des voitures d'enfer) toujours très plaisant. Mais pour le reste, même Top Gear sur Super Nintendo était plus fun ! Ici, les circuits ont un goût de déjà vus, les graphismes laissent à désirer, et on dirait que ce jeu souffre de la maladie de Parkinson tellement il a la tremblote. Alors, en attendant que les médecins d'EA trouvent l'antidote, contentez-vous de valeurs sûres, Gran Turismo ou RR 4.

VINCE



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : POINT OF VIEW
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- COURSE DE VOITURES
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : PAS TERRIBLE
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 4
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 80%

Pas d'intro. Juste des écrans de démo et de Replays. Les menus sont assez clairs.

GRAPHISMES 60%

Moches comme tout. Décors grossiers. Seules les voitures s'en sortent à peu près.

ANIMATION 80%

Légèrement saccadée, mais on s'y fait. La vitesse n'est pas décoiffante.

MUSIQUE 70%

De la techno à deux balles.

BRUITAGES 80%

Les chocs ne sont pas très bien rendus. Le moteur est correct.

DUREE DE VIE 81%

Le jeu est assez facile. Mais gagner toutes les classes sera long.

JOUABILITE 86%

La maniabilité très arcade sauve le jeu.

INTERET 80%

Avec des graphismes bâclés et une animation moyenne, ce titre décevant évite la catastrophe grâce à une prise en main rapide.

Dungeons & Dragons

Amateurs de D&D, ce titre vous comblera. Il est l'œuvre de Capcom dont le savoir-faire n'est plus à démontrer dans ce domaine.

C'est D'OR

Dungeons and Dragons, Tower of Doom, jeu d'arcade de Capcom, sortit au début des années 90, bientôt suivi d'un second opus. Cette version Saturn reprend les deux jeux sur deux CD. Dans leur principe, ces titres sont des clones de Golden Axe, avec une ambiance heroïc-fantasy. Les deux jeux se ressemblent trait pour trait. Certes, il y a quelques nouveaux personnages (le mage et la voleuse) et plus de magies dans la suite, mais c'est à peu près tout. Une des grandes originalités de ce beat them all est qu'il a un scénario ! A la fin de chaque niveau, on vous propose de faire un choix : en fonction, vous n'irez donc pas systématiquement au même endroit et ne vivrez pas les mêmes aventures. Votre personnage gagne des pièces d'or, des points d'expérience et passe de niveau ! On peut y jouer à deux simultanément, ce qui est toujours plus fun. Au niveau des coups, ça reste un peu limité et un seul bouton est utilisé. On peut sauter, se déplacer en profondeur ou ramasser des objets. Bref, voici un beat them all classique, mais avec la touche Capcom et un aspect RPG.

Entre deux niveaux, un petit détour par la boutique s'impose pour acheter des items.

Les boss ont une taille respectable.

Les magies sont efficaces, mais en nombre limité.

Suivant votre classe de personnage, vous disposerez de plus ou moins de pouvoirs magiques.

Le mage n'est pas terrible au corps à corps.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : CAPCOM
- Editeur : CAPCOM
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- BEAT THEM ALL
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -

PRESENTATION 70%
Aucun dessin animé d'introduction.

GRAPHISMES 87%
Des sprites de bonne taille avec des décors assez colorés.

ANIMATION 85%
Les mouvements ne sont pas très décomposés, mais ça passe.

MUSIQUE 83%
Dans ce genre de jeu, il ne faut pas s'attendre à du grand art.

BRUITAGES 83%
Quelques timides digits vocales.

DUREE DE VIE 95%
Il y a deux jeux à finir, vous en aurez pour un bon moment.

JOUABILITE 92%
Prise en main instantanée, le jeu répond bien aux commandes.

INTERET 95%
C'est sans doute le dernier jeu Saturn. C'est aussi le meilleur du genre.

AVIS OUI !

La Saturn va s'éteindre définitivement, et c'est sans doute le dernier grand titre qui sortira sur cette machine. C'est toujours triste d'assister à la disparition d'une console, surtout que la Saturn disposait d'excellents jeux : Tengaimakio, Grandia, Langlisser, Riglord Saga, Panzer Dragon, Sega Rally, Shining Force... plus les titres Capcom et SNK. Ce Dungeons & Dragons est bien entendu un excellent jeu, qu'il faut absolument posséder. La version arcade était déjà démente, celle sur Saturn n'a rien à lui envier.

PANDA

"Metal Gear est une marque déposée de Konami Co., Ltd 1987-1997 Konami. Tous droits réservés.
"Ps" et "PlayStation", marque déposée, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Reçois le jeu METAL GEAR SOLID avec ton abonnement

12 NUMÉROS DE CONSOLES+ 420 F

LE JEU METAL GEAR SOLID 369 F

~~789 F~~

POUR TOI, SEULEMENT ➤ 519 F

SOIT **270 F** D'ÉCONOMIE !

KONAMI

"Metal Gear est une marque déposée de Konami Co., Ltd 1987-1997 Konami. Tous droits réservés.
"Ps" et "PlayStation", marque déposée, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :

Consoles+ Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15 - Tél.: 01 64 81 20 23

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **519 F** au lieu de ~~789~~ F soit **270 F d'économie.**
Je recevrai le jeu **Metal Gear Solid** pour PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

MG 87

Nom : .....

Prénom : ..... **Date de naissance :** ⌊⌊ ⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊

Adresse : .....

Code postal : ⌊⌊⌊⌊⌊ **Ville :** .....

Tél.: (facultatif)

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

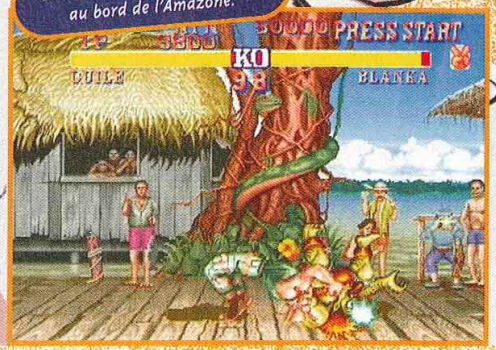
⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊

Signature obligatoire :

Date d'échéance : ⌊⌊ ⌊⌊

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et le jeu Metal Gear Solid au prix de 369 F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter.

STREET FIGHTER 2 COLLECTION



Guile et Blanka font les pitres au bord de l'Amazone.

De nos jours, si la baston est devenue un genre phare, c'est grâce à un titre. Ou plutôt à une saga à succès : les seuls et les uniques Street Fighter de Capcom .

Dans le précédent Street Fighter Collection, on avait déjà eu droit au Super Street Fighter et à Street Fighter Alpha 2. Cette deuxième compilation de Capcom vous propose, cette fois-ci, de revenir aux sources, avec les trois versions les plus mythiques de la saga. Tout d'abord, Street Fighter II, qui a bâti la réputation de la série. Puis, Street Fighter II' (prononcez "dash" ou "prime", selon les goûts) qui corrige certains défauts de son prédécesseur : désormais, les deux adversaires peuvent choisir le même personnage ; dans ce cas, la couleur des vêtements change. Enfin, Street Fighter Turbo Hyper Fighting qui ajoute une option indispensable : le Turbo, lequel permet de régler la rapidité de l'animation jusqu'à obtenir une vitesse effrayante. Les combats gagnent alors en intensité. Une fois qu'on y a tâté, difficile de revenir à l'ancêtre. Les combattants ont également gagné de nouveaux coups spéciaux et, grâce au Turbo, ils peuvent même sortir des Combos. Ces trois titres sont bien sûr proposés dans leur version arcade d'origine, avec les écrans de présentation et les persos à l'identique. Il ne manque plus que le stick pour se croire devant la borne, le pad de la Playstation étant assez laborieux. Pour l'occasion, Capcom a même intégré des petits plus, comme des illustrations pour chaque version, des tips et des secrets à gagner après avoir fini les modes Arcade. La baston a acquis ses lettres de noblesse avec les premiers Street Fighter. Le souvenir de ces titres fondateurs est encore vif chez de nombreux joueurs, et leur "simplicité" par rapport aux jeux de combat actuels séduira les débutants. A (re)découvrir d'urgence !

M. Bison, le boss de fin, a des techniques très bourrines. Mais une fois qu'on les connaît, les parer devient un jeu d'enfant.

AVIS OUI !

Avec Street Fighter II, j'ai appris à jouer aux jeux de baston. Et je ne peux m'empêcher de repiquer à ce monument du jeu vidéo. Il peut paraître démodé et ringard, mais il occupe dans mon cœur une place indétrônable. Certes j'aurais préféré retrouver TOUTES les vieilles versions du jeu. Mais ne faites pas la fine bouche, et faites-vous plaisir. On pourra critiquer la soif d'argent facile de Capcom, mais on lui pardonnera pour avoir créé la plus fabuleuse des sagas de baston...

GIA

Dhalsim, le Zangief, la brute ne déter

AVIS

PANDA

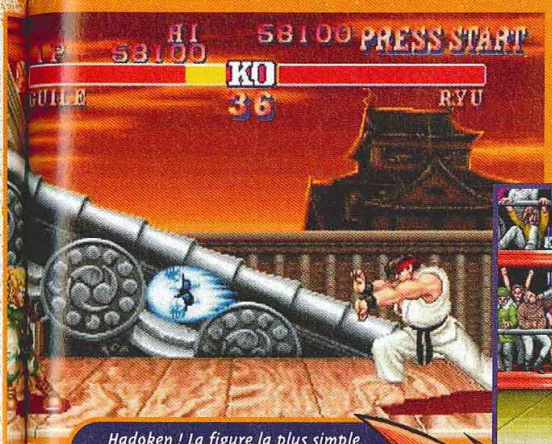
Hadoken aujourd'hu

TU EN VEUX ENCORE PLUS ? CONSULTE LES TESTS

AVIS OUI, MAIS...

D'habitude, ce sont des jeux oubliés qui ressortent en compil. Mais, comme chaque année, on a droit à sa dose de Street Fighter, on ne peut pas dire qu'on est en manque. Par contre, les fans de Street Fighter et les nostalgiques de la bonne vieille Snes seront contents de retrouver ces pièces de musée sur leur Playstation. Mais, comme pour toute compilation, si vous n'aviez pas joué aux jeux proposés lorsqu'ils étaient sortis, ce SF Collection 2 perdra beaucoup de son intérêt.

PANDA



Hadoken ! La figure la plus simple, aujourd'hui pratiquement obligatoire.

Dhalsim, le gringalet mystique, contre Zangief, la brute épaisse. La différence de poids ne déterminera pas le gagnant...

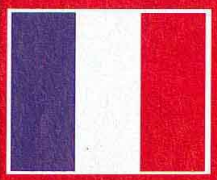
BONUS GAME

Après quelques combats en mode Arcade, vous pourrez vous défouler sur des tas d'objets pour gagner plus de points. En voici un aperçu.

Les tonneaux qui tombent demandent un peu de maîtrise.

La célèbre voiture à démolir sans aucun remords !

Allez leur mettre le feu !



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : VIRGIN
- BASTON 2D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 70%

Les mêmes écrans de présentation que pour les versions arcade de l'époque.

GRAPHISMES 80%

Les décors n'ont pas changé d'un poil. A l'époque, c'était le pied...

ANIMATION 83%

Basique mais très honorable. Les ralentissements ont été conservés.

MUSIQUE 86%

Les fans siffloteront les airs devenus cultes.

BRUITAGES 90%

Hadoken ! Shoryuken ! Ya ta ! Ça ne vous rappelle rien ? Du grand art !

DUREE DE VIE 90%

Un jeu indémodable. Plus on s'améliore, plus les combats deviennent techniques.

JOUABILITE 95%

Ces jeux se démarquaient par une excellente jouabilité. Ça n'a pas changé.

INTERET 90%

Même si la politique des suites et des compilations est discutable, les Street Fighter réunis ici sont des must pour tous les fans de baston.

TE LES TESTS SUR LE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23) F/MIN)

MuCHO!

Dans la série des petits jeux pleins de couleurs chatoyantes et de personnages tout mignons, voici Mucho. Avec un nom pareil, on s'attend à voir des cactus et des chapeaux mexicains partout, mais ce n'est pas le cas !

Vous commencez par choisir l'un des héros. Chacun possède des armes spéciales. L'épée est rapide, mais n'a qu'une portée très faible, d'autres armes, au contraire, sont plus lentes, mais portent plus loin. Vous êtes sur un plan en vraie 3D, et vous pouvez zoomer ou faire tourner la caméra. Le plan de jeu est divisé en petites cases qui contiennent des obstacles. En les faisant tourner sur elles-mêmes, on libère des passages. Cela permet de transformer le décor en ligne droite, et de gagner du temps (car il est limité) pour arriver aux coffres contenant les petits animaux à libérer. Les coffres rouges contiennent des options, comme des secondes de plus, une vie supplémentaire ou de l'énergie. Vous en aurez besoin, car il y a plein de monstres et de pièges pour vous empêcher d'avancer à votre guise. En mode 2 joueurs, vous devrez ramasser le maximum de coffres de votre couleur. Vous pouvez taper sur votre adversaire, pour lui faire perdre du temps, ou lui casser ses coffres. Ce sera toujours ça de moins qu'il pourra prendre !

Les boss sont un peu ballots, il suffit de les matraquer de coups rapidement.

Une fois qu'on a libéré tous les petits "animaux", une porte s'ouvre sur le niveau suivant.

Le téléporteur bleu vous transporte dans un autre niveau, pour délivrer des "animaux".

Une des rares options : le Shield.

A deux, c'est la course aux coffres.

- **Version : OFFICIELLE**
- **Dialogues : -**
- **Textes : -**

- **Développeur : TITUS**
- **Éditeur : TITUS**
- **BOMBERMAN-LIKE**
- **1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**
- **Sauvegarde : OUI (1 BLOC)**
- **Compatible : -**

PRESENTATION	*C'est bien vide !*	70%
GRAPHISMES	*Des jolies couleurs et des graphismes un peu simples.*	83%
ANIMATION	*Pas très rapide, mais relativement fluide.*	80%
MUSIQUE	*Elle gonfle rapidement... Au secours !*	50%
BRUITAGES	*Ni très variés ni très bien faits.*	60%
DUREE DE VIE	*Le jeu est assez long, mais trop répétitif.*	84%
JOUABILITE	*On rentre vite dans le jeu, et le perso répond bien aux ordres.*	87%
INTERET	*Un jeu à réserver aux plus jeunes... Une façon hypocrite de dire qu'il manque d'intérêt.*	77%

AVIS NON !

Je suis un fan de la série des Bomberman, et j'avais bien aimé Poy Poy sur Playstation. Mucho emprunte beaucoup d'éléments à ces deux jeux, mais il est loin d'être aussi fun. Notamment en mode 2 joueurs, qui aurait pu être mieux soigné. Le mode Story est assez répétitif. Bref, on se lasse vite de Mucho, et c'est dommage, car le principe est rigolo et il y a des idées sympas. Hélas ! la finition n'est pas au rendez-vous.

PANDA

ABONNEZ-VOUS !

MARIO VOUS OFFRE 2 NUMÉROS GRATUITS !

9 bonnes raisons de s'abonner dès aujourd'hui à Nintendo MAGAZINE

Nintendo Magazine, c'est :

- le seul magazine officiel Nintendo
- le plus vendu en France
- les tests les plus complets
- les soluces et tips des meilleurs jeux Nintendo
- tous les mois des concours, des cadeaux en couverture : K7 vidéo, livrets de tips, posters, porte-clefs...

S'abonner à Nintendo Magazine, c'est aussi :

- être sûr de ne manquer aucun numéro
- faire des économies : recevoir 11 numéros pour le prix de 9 !
- être certain que le prix ne changera pas pendant un an.
- recevoir à domicile le seul magazine officiel Nintendo

11 numéros pour le prix de 9, soit 315F au lieu de ~~385F~~

Le seul magazine officiel Nintendo

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner sous enveloppe affranchie à : NINTENDO Magazine - Service Abonnements BP 53 - 77932 Perthes Cedex

❑ **OUI,** je m'abonne à NINTENDO Magazine pour 11 numéros au prix de 315 F* au lieu de ~~385 F~~.

C+87

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de NINTENDO Magazine.

Nom : ..... Prénom : ..... Date de naissance : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_

Adresse : .....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_ Ville : .....

*Tarif valable en France Métropolitaine. Tarifs étrangers nous consulter au : 01 64 81 20 23

méga hit méga hit méga hit

Aero Dancing

Ne vous laissez pas abuser : Aero Dancing n'est pas un nouveau titre de "dance", mais un simulateur d'avions orienté acrobatie aérienne. Bref, un type de jeu que l'on n'a pas l'habitude de voir sur console.

Aero Dancing n'est pas un jeu de dogfight. Au contraire, il se place dans la lignée de Pilotwings, mais est plus orienté simulation. En plus des informations classiques de pilotage, il y a aussi un indicateur de la pression que peut supporter le pilote. Au-delà de quelques "G", l'écran simule le voile rouge, et le pilote tombe dans les pommes durant quelques secondes. La croix de direction sert à rentrer et sortir le train d'atterrissage. Pour un bon décollage, faites le point zéro : freins bloqués, mettez les gaz au maximum, puis lâchez les freins. Cela donne une bonne impulsion à l'appareil et permet de décoller sur une courte distance, ce qui est important pour les "qualifications" (qui ressemblent un peu aux permis dans Gran Turismo) où il faut réaliser des figures ou un décollage dans des conditions très précises. Mais comme le jeu est en japonais, il n'est pas toujours facile de savoir ce qu'il faut faire pour réussir ses examens... Quoi qu'il en soit, n'oubliez pas de rentrer le train d'atterrissage une fois en l'air ! L'autre mode du jeu consiste à faire un tour en passant par des check-points, le tout en temps limité. Il faudra être rapide et agile. En avançant dans le jeu, vous accéderez à des appareils, plus performants. Il est possible d'enregistrer ses parcours sur la Memo et trois vues sont disponibles, dont deux externes, moins précises mais plus fun. Aero Dancing peut se jouer à plusieurs, et même sur Internet.

Pour réaliser un bon score, il faut décoller le plus vite possible.

La vue externe rapprochée est un bon compromis entre maniabilité et fun.

Le radar indique les différents check-points qu'il faut franchir.

RASE-MOTTES

Une des acrobaties les plus excitantes est sans conteste le rase-mottes. Cela est loin d'être évident, particulièrement en ville, entre les gratte-ciel, et demande un appareil maniable.

Le jeu étant plutôt orienté simulation, il ne vaut mieux pas tenter des virages trop brusques.

Méfiez-vous des montagnes, il est très facile de s'y planter !

AVIS OUI !

Au niveau de la réalisation technique, vous allez en prendre plein les mirettes. Les textures des décors sont à tomber par terre. De plus, en pleine ville, il y a énormément d'objets en 3D à l'écran et sans ralentissements. La maniabilité est excellente, le contrôle au pad analogique est précis et le pad bien utilisé pour les diverses commandes. Ce jeu un peu atypique mais il plaira aux amateurs de simulateurs d'avion, comme aux pacifistes.

PANDA

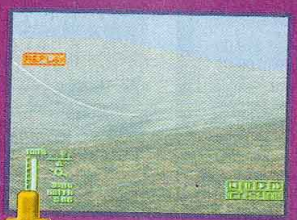
Les conditions climatiques changent. Ici, vous êtes dans le brouillard.

La vue intérieure est pratique pour avoir toutes les informations affichées clairement.

On laisse échapper une fumée blanche par l'arrière de l'appareil pour visualiser les figures.

REPLAY

Le Replay est très précis. On peut faire un arrêt sur image ou changer d'angle de caméra. Il est utile pour revoir vos trajectoires et corriger d'éventuelles erreurs.



Pas moins de huit vues différentes permettent de revoir ses acrobaties sous tous les angles.

On croirait presque une scène cinématique tellement c'est beau.

AVIS OUI, MAIS...

Je trépignais à la vue des premières images du jeu... Hélas, le principe d'Aero Dancing m'a fortement déçu. Faire danser des avions de parade, ça va bien cinq minutes ! Si encore le jeu était diversifié ou contenait un minimum d'ingrédients indispensables au fun (comme dans Pilotwings, par exemple)... Mais vous vous rendrez vite compte que ce jeu, très beau, n'est pas vraiment rapide et que l'on s'ennuie vite à faire du tourisme aérien virtuel. Moi qui m'attendais à une simulation de combats aériens, je suis bien déçu, et je crois que je ne serai pas le seul...

SWITCH

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : CRI
- Éditeur : CRI
- SIMULATEUR D'AVIONS
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 70%

Pas de dessin animé, c'est vraiment dommage !

GRAPHISMES 95%

Encore une bonne grosse claque !

ANIMATION 90%

L'animation est rapide, relativement fluide, bref nickel.

MUSIQUE 84%

Pas mal, sans plus.

BRUITAGES 81%

De bonnes digits vocales, et des bruitages de qualité.

DUREE DE VIE 90%

Vous n'êtes pas près de le finir. On y revient pour le plaisir de voler.

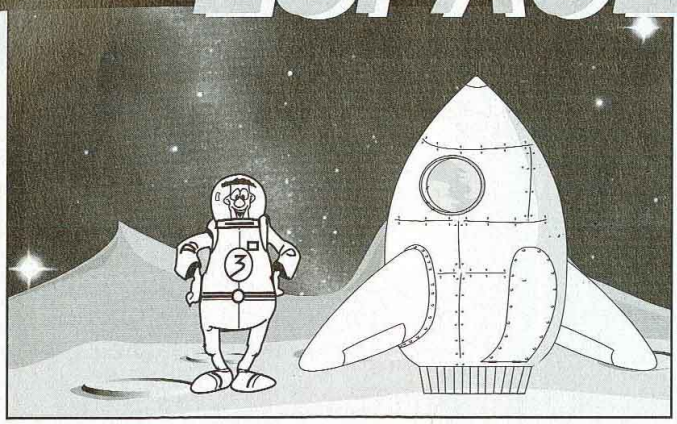
JOUABILITE 84%

Le japonais n'est pas idéal pour comprendre les missions. Prise en main facile.

INTERET 90%

Les amateurs de simulateurs d'avions seront ravis de ce jeu. Il n'y a pas à dire, la Dreamcast tient la dragée haute au PC et sur son propre terrain.

ESPACE 3 games



MEGADRIVE

ALIEN 3 (EUR)	**99,00**	NBA JAM TE (EUR)	89,00
BATMAN FOREVER (EUR)	99,00	NBA LIVE 96 (EUR)	99,00
CHAMPION WORLD CUP SOCCER	49,00	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	89,00
DRAGON BALL Z (JAP)		NFL QUATERBACK 96 (EUR)	99,00
+ ADAPTATEUR	99,00	REVOLUTION X (EUR)	49,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	99,00	ROLO THE RESCUE	99,00
FIFA 98 (EUR)	**129,00**	SPOT GOES TO	
FIFA 97 (EUR)	99,00	HOLLYWOOD (EUR)	99,00
FIFA 96 (EUR)	89,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	149,00
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00		
JOHN MADDEN 96 (EUR)	89,00		

- MANETTE FIGHTER 2 69,00

3DO

- MANETTE TURBO 6 BOUTONS 99,00
- ADAPTATEUR MANETTE SNIN 99,00
- FLIGHT STICK (SIMULATION) 99,00

3 JEUX ACHETÉS = 1 JEU GRATUIT

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	**69,00**	SAMPLER 2 +10 DEMOS	
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00	+TEST MEMOIRE 15 mn	69,00
BATTLE SPORT	69,00	SHOCK WAVE 1	69,00
CORPSE KILLER	69,00	SNOW JOB	69,00
DOOM	69,00	SPACE HULK	69,00
FIFA SOCCER	69,00	SPACE PIRATE	69,00
FLYING NIGHTMARE	69,00	STAR BLADE	69,00
HELL	69,00	STATION INVASION	69,00
IMMERCENARY	69,00	STELLA 7	69,00
INCREDIBLE MACHINE	69,00	STRIKER	69,00
IRON ANGEL	69,00	SYNDICATE	69,00
KING DOM : THE FAR REACHES	69,00	TOTAL ECLIPSE	69,00
PEEBLE BEACH GOLF	69,00	VIRTUOSO	69,00
PGA TOUR GOLF 96	69,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	69,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00	WING COMMANDER 3	69,00
RETURN OF FIRE	69,00	ZNADNOST	69,00
RISE OF THE ROBOT	69,00		

SUPER NINTENDO

ASTERIX	99,00	REALM	99,00
BATMAN FOR EVER	99,00	REVOLUTION X	99,00
HAGANE	99,00	SCHTROUMPFS	99,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	99,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	99,00
JUDGE DREDD	99,00	SPIROU	99,00
KILLER INSTINCT	99,00	STARTRECK DEEP	99,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	99,00	SUPER BC KID	99,00
LE ROI LION	99,00	SUPER METROID + GUIDE	99,00
MORTAL KOMBAT	99,00	TIMON ET PUMBA	99,00
NBA LIVE 97	**99,00**	TINTIN AU TIBET	99,00
NHL 96	99,00	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	99,00
OSCAR	99,00	WORLD MASTER GOLF	99,00
POWER PIGGS	99,00	WRESTLEMANIA	99,00
PREHISTORIC MAN	99,00		
PRINCE OF PERSIA 2	99,00		

- MANETTE ASCII 99,00
- ALIMENTATION SECTEUR 199,00
- PRISE PERITEL 149,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD	**1990 F**	MAGICIAN LORD	199,00
JOYSTICK ARCADE	**399,00**	POWER SPIKES	149,00
AERO FIGHTER 2	199,00	PULSTAR	199,00
GALAXY FIGHT	199,00	RAGNAGARD	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	99,00	SAMOURAI SHODOWN 4	199,00
KING OF FIGHTER 97	199,00	SUPER SIDEKICK 2	199,00
KING OF FIGHTER 98	399,00	TWINCLES TALES	199,00
LAST BLADE 2	399,00	VIEW POINT	199,00

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET + SOCCER	**399 F**
CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	**349 F**
CONSOLE GAME BOY ECRAN COULEUR	**499 F**
CONSOLE GAME BOY BASIC COULEUR	**329 F**
GAME BOY CAMERA	**349 F**
IMPRIMANTE	**399 F**

ALLEWAY	149,00	MONOPOLY	229,00
ASTEROID (COULEUR)	249,00	MONTEZUMA'S RETURN (COULEUR)	199,00
BATMAN FOR EVER	99,00	MORTAL KOMBAT 4 (COULEUR)	229,00
BRAIN DRAIN	**199,00**	NBA JAM	99,00
BUST A MOVE 3	199,00	NBA JAM/COULEUR	199,00
CASTELVANIA	**199,00**	ODD WORLD	199,00
COOL HAND (COULEUR)	**199,00**	**PITFALL (COULEUR)**	**199,00**
COUPE DU MONDE	**199,00**	**POCKET BOMBERMAN(COULEUR)**	**169,00**
CUTTHROAT ISLAND	99,00	POP UP	99,00
DISNEY MULAN	229,00	**POWER QUEST (COULEUR)**	**249,00**
DONKEY KONG LAND 2	169,00	**QUEST FOR CAMELOT(COULEUR)**	**249,00**
DONKEY KONG LAND 3	249,00	RAT RESERVOIR (COULEUR)	199,00
DUCK TALES	169,00	ROGER RABBIT	169,00
GAME & WATCH GALLERY (COULEUR)	**169,00**	SMALL SOLDIERS	229,00
		STREET FIGHTER 2	169,00
GARGOYLES QUEST	129,00	TAMAGOSHI	99,00
GEX (COULEUR)	199,00	TARZAN	129,00
GOEMON MYSTICAL LEGENDS	**199,00**	**TETRIS DE LUXE COULEUR**	**169,00**
HERCULE	199,00	TRACK N FIELD	169,00
INTERNATIONAL STAR SOCCER	199,00	**TUROK 2 (COULEUR)**	**199,00**
KILLER INSTINCT	169,00	V-RALLY (COULEUR)	249,00
KING OF FIGHTER 98	229,00	WARIO LAND 2 (COULEUR)	249,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	169,00	WWF WARZONE	199,00
LE ROI LION	169,00	ZELDA (COULEUR)	249,00
LES SCHTROUMPFS (COULEUR)	199,00		
MARIO LAND 2	199,00		
MEN IN BLACK (COULEUR)	**199,00**		

ACCESSOIRES

- ECRAN GB 35,00
- LOUPE AVEC LUMIERE 49,00
- BATTERY PACK (GB POCKET) 99,00

AUTRES

Néo Géo Pocket 495 F

BASEBALL STAR	249,00	TENNIS	249,00
KING OF FIGHTER R1	299,00	PUZZLE	249,00
STORY OF MARY	249,00	NEO GEO CUP FOOT	249,00
		SAMOURAI SHADOWN	299,00
		CHERY MASTER	249,00
		FATAL FURY II	199,00
		KING OF FIGHTER 98	**1690,00**
		LAST BLADE 2	**1690,00**
		WORLD HEROES II	199,00

Néo Géo

CONSOLE 1990F

Nomad + ADAPTATEUR MULTIJEUX 690 F

PORTABLE COULEUR 16 bit fonctionnant avec les jeux Megadrive

Nec CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

GAME GEAR + 1 JEU 449F

Jaguar TOUS LES JEUX À 49 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 gamer

PLAYSTATION

→ **PLAYSTATION + DUAL SHOCK** + 100 F de bon d'achat **790 F**
→ Volant + Pédalier + Montre **399 F** → Pistolet **199 F**
→ Psychopad **299 F** * 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

JEUX USA

FINAL FANTASY VII	149,00

JEUX JAP

BLOODY ROAR 2	**449,00**
CHOCOBO 2	499,00
DEEP FREEZE	**449,00**
EHRGEIZ	449,00
FINAL FANTASY VIII	449,00
GRAN TOURISMO	149,00
MARVEL VS SF EX	**TEL**
OVER BLOOD 2	299,00
RESIDENT EVIL 2	149,00
RIDGE RACER 4	**399,00**
STAR OCEAN 2	449,00
TAIL CONCERTO	99,00

JEUX EUROPEENS

ABSOLUT FOOTBALL	**349,00**
ACTUA SOCCER CLUB EDITION	
+ PAD PROGRAMMABLE	
+ CARTE MEMOIRE	169,00
AKUJI	369,00
ALUNDRA	349,00
APOCALYPSE	299,00
ASTERIX	**359,00**
ATLANTIS	349,00
BATMAN ET ROBIN + CASSETTE VIDEO	299,00
BATTLESHIP	299,00
BLOOD LINES	**299,00**
BREATH OF FIRE 3	349,00
BUG'S LIFE	**349,00**
BUSHIDO BLADE	349,00
BUST A GROOVE	349,00
BUST A MOVE 4	**269,00**
CAESAR 2	299,00
CC : MISSION TESLA	299,00
CIVILIZATION II	**369,00**
COLLIN MC CRAE RALLY	369,00
COLONY WARS : VEGEANCE	199,00
CONSTRUCTOR + CARTE MEMOIRE	349,00
COOLBOARDER 3	349,00
CRASH BANDICOOT 3	**349,00**
DARKS TALKERS 3	**349,00**
DEAD OR ALIVE	349,00
DRAGON BALL FINAL BOUT + CARTE + MANETTE	299,00
DUKE : TIME TO KILL	369,00
EGYPTE	349,00
FIFA 99	**369,00**
FIFA COUPE DU MONDE	199,00
FIFA SOCCER 98	199,00
FORMULA ONE 98	199,00
GEX CONTRE DT REZ	369,00
GANSTREAM SAGA	**299,00**
GRAN TOURISMO	299,00
GUARDIAN CRUSADE	**369,00**
HEART OF THE DARKNESS	349,00
J. MADDEN 99	369,00
JEREMY MC GRATH SUPER CROSS	199,00
KENSEI SACRED FIRST	**349,00**
KKND 2	329,00
KNOCK OUT RINGS	**369,00**
LE 5È ELEMENT	349,00
LEGACY OF KAIN II	
SOUL REAVER	**369,00**
LES RAZMOUKETS	349,00
LUCKY LUCKE	349,00
MEDIEVIL	349,00
MEGAMAN X4	**299,00**
METAL GEAR SOLID	**369,00**
MISTER DOMINO	299,00
MONOPOLY + MONOPOLY DE VOYAGE	329,00
MOTO RACER 2	369,00
MUSIC	**299,00**
NBA 99	369,00
NEED FOR SPEED IV	369,00
NHL 99	369,00
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING	**369,00**
ODD WORLD + PAD	199,00
ODD WORLD L'EXODE D'ABBE	**369,00**
ODT	199,00
POCKET FIGHTER	299,00
POPULOUS A L'AUBE DE LA CRÉATION	369,00
PREMIER MANAGER 98	299,00
PRINCE NACEEM BOXING	**349,00**
PRO BOADERS	**349,00**
PRO PINBALL BIG RACE	**299,00**
PSYBADEK	149,00
RAT ATTACK	369,00
RESIDENT EVIL 2	369,00
RIDGE RACER IV	**349,00**
RISK + SOURIS	329,00
RIVAL SCHOOL	349,00
RIVEN	299,00
ROLL CAGE	**369,00**
RUNNING WILD	299,00
SMALL SOLDIER	369,00
SPORT CAR GT	369,00
SPYRO	349,00
STREET FIGHTER ALPHA 3	**349,00**
STREET FIGHTER COLLECTION	**329,00**
STREET FIGHTER COLLECTION 2	**349,00**
STREET SKATER	349,00
TAI FU	**369,00**
TAIL CONCERTO	299,00
TEKKEN 3	**399,00**
TENCHU	299,00
TIGER WOOD 99	**369,00**
TOCA TOURING CAR 2	299,00
TOMB RAIDER 3	**359,00**
TOMB RAIDER 2 + CARTE MEMOIRE	249,00
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	**369,00**
V2000	329,00
V BALL BEACH VOLLEY	329,00
VERSAILLES	299,00
VICTORY BOXING 2	349,00
WARZONE 2100	**369,00**
WCW THUNDER	**299,00**
WILD ARMS	299,00
WING OVER 2	**349,00**
WWF WARZONE	329,00
X MEN VS STREET FIGHTER	**349,00**
XENOCRACY	349,00
YOYO'S PUZZLE	**299,00**

• ACTION REPLAY PROFESSIONNEL VF	349,00
• 2 MANETTES SANS FILS	299,00
• ADAPTATEUR MULTI JOUEUR	199,00
• CABLE DE LIAISON	99,00
• GAME BOOSTER	399,00
• MANETTE TURBO	49,00
• **MANETTE DUAL SHOCK**	**199,00**
• MEMORY CARD	49,00
• MEMORY CARD 120 BLOCS	169,00
• PACK DE VIBRATION	99,00
• PRISE PERITEL RGB	49,00
• RALLONGE MANETTE	69,00
• SOURIS	149,00
• VOLANT ACT LABS avec cart. PSX	790,00

PROMO PSX

JEUX NEUFS JAP

DRAGON BALL Z GT	99,00

JEUX NEUFS EUROPEENS

BATTLE SPORT	99,00
BLOODY ROAR	169,00
BUST A MOVE 2	149,00
COLONY WARS	149,00
COMMAND AND CONQUER	169,00
COOL BOARDERS 2	149,00
COURIER CRISIS	99,00
CRASH BANDICOOT 2	149,00
CROC	169,00
DESCENT 2	149,00
DIABLO	169,00
DIE HARD TRILOGY	169,00
DISCWORLD 2	149,00
DOOM	169,00
DUKE NUKEN 3D	149,00
EXPLOSIVE RACING	149,00
FORMULA ONE 97 + PAD	169,00
FORSAKEN	169,00
GRID RUN	99,00
GTA	169,00
HERCULE	149,00
IRON BLOOD	89,00
ISS PRO	169,00
JONAH LOMHU RUBGY	199,00
JURASSIC PARK 2	129,00
KILLING ZONE	99,00
LEGACY OF KAIN	149,00
MAGIC CARPET	99,00
MAGIC THE GATHERING	99,00
MDK	99,00
MICKEY	149,00
MICROMACHINE 3V	169,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	
+ CARTE MEMOIRE	199,00
MOTO RACER	169,00
NASCAR 98	149,00
NBA JAM EXTREME	99,00
NBA LIVE 98	149,00
NEED FOR SPEED 2	169,00
NFL QUATERBACK 97	99,00
NUCLEAR STRIKE	149,00
ONE	149,00
PANDEMONIUM 2	149,00
PRO FOOT CONTEST 98	149,00
RASCAL	149,00
RAYMAN	149,00
RESIDENT EVIL	169,00
RETURN FIRE	99,00
REVOLUTION X	99,00
RIDGE RACER REVOLUTION	149,00
ROAD RASH 3D	199,00
ROCK N ROLL RAGING 2	99,00
SHELL SHOCK	99,00
SLAM AND JAM 96	69,00
SOUL BLADE	149,00
STREET FIGHTER EX PLUS + MANETTE	169,00
SUPER FOOTBALL CHAMP	99,00
TEKKEN 2	149,00
TIME CRISIS	149,00
TOCA TOURING CAR	169,00
TOMB RAIDER	169,00
TRACK N FIELD	169,00
TUNEL B1	99,00
VANDAL HEART	99,00
VIRTUA OPEN TENNIS	99,00
V RALLY	169,00
X MEN	129,00

SATURN

JEUX JAP

DONGEON DRAGON COLLECTION	399,00
FATAL FURY 3	99,00
LUNAR 2	399,00
MARVEL SUPER HEROES VS SF	**469,00**
RADIAN SILVER	**349,0**
SAMOURAI 3 + RAM	199,00
SHINING FORCE 3 SCENARIO 3	399,00

JEUX EUROPEENS

BURNING RANGERS	**199,00**
DEEP FEAR	**249,00**
HOUSE OF DEATH + GUN	**369,00**
JURASSIC PARK : LOST WORLD	149,00
PANZER DRAGON SAGA	**249,00**
RIVEN	**249,00**
RESIDENT EVIL	299,00
SHINNING FORCE 3	**299,00**
WORLD LEAGUE SOCCER	199,00
WORLD WIDE SOCCER 97	149,00

Jeu neuf SATURN PROMO à 99 F au choix

- ALIEN TRILOGY
- AMOK
- ANDRETTI RACING
- BATMAN FOR EVER
- BATTLE STATION
- BLACK DOWN
- BLACK FIRE
- BUST A MOVE 2
- CROC
- **DARK STALKER** (NIGHT WARRIOR
- DEFCON 5
- DISCWORLD 2
- DOOM
- FIFA 96
- FIFA 98
- FIGHTING VIPERS
- FRANCK THOMAS BIG HURT
- GEN WAR
- GRID RUN
- HEXEN
- HI OCTANE
- IRON MAN
- J. MADDEN
- JACK IS BACK
- LA HORDE
- MAGIC CARPET
- NASCAR 98
- NBA JAM EXTREME
- NBA JAM TE
- **NBA LIVE 97**
- NBA LIVE 98
- NHL POWERPLAY
- PGA TOUR GOLF 97
- **REVOLUTION X**
- SCORCHER
- SHOCK WAVE
- SKELETON WARRIOR
- SLAM AND JAM
- **SOVIET STRIKE**
- SPACE HULK 2
- STREET FIGHTER ALFA
- TEMPESTS 2000
- TRASH IT
- VIRTUA FIGHTER
- WRESTLEMANIA

• GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR	
• MEMORY CARD 3 en 1	249 F
• PAD ANALOGIQUE	199 F
• ADAPTATEUR MULTIJOUEUR	259 F
• ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS	149 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU	99 F
• MEMORY CARD 8 MEG	199 F

NEO GEO POCKET

ECRAN COULEUR **649 F**
JEUX NEO GEO COULEUR **TEL**

NINTENDO 64

NINTENDO 64 + MARIO 64 **790 F**

1080 SNOWBOARDING	**369,00**
AERO GAUGE	199,00
AIR BOARDER 64	199,00
ALL STAR BASEBALL 99	399,00
BANJO KAZOOIE	369,00
BEATLE MANIA RALLY	**449,00**
BOMBERMAN	299,00
BOMBERMAN HEROE	399,00
BUST A MOVE 2	299,00
BUST A MOVE 3	**399,00**
CENTER COURT TENNIS	399,00
DIDDY KONG RACING	349,00
DUKE NUKEM : ZERO MOUR	399,00
EXTREME G	199,00
EXTREME G 2	**429,00**
F1 POLE POSITION	199,00
F1 WORLD GP	369,00
FIFA 98	299,00
FIFA 99	**449,00**
FIFA COUPE DU MONDE	299,00
FORSAKEN	399,00
F-ZEROX	369,00
GEX 64	299,00
GOEMON MYSTICAL NINJA	399,00
GOLDEN EYE	399,00
GT 64	399,00
HEXEN	199,00
ISS 64	299,00
ISS 98	399,00
J MADDEN 99	449,00
LYLAT WARS + KIT DE VIBRATIONS	349,00
MARIO PARTY	**369,00**
MICROMACHINES TURBO	399,00
MISSION IMPOSSIBLE	**399,00**
MORTAL KOMBAT 4	449,00
NAGANO	199,00
NASCAR 99	399,00
NBA 99	449,00
NBA JAM 99	**449,00**
NFL QBC 99	429,00
NHL 99	449,00
QUAKE	199,00
RAMPAGE	199,00
SAN FRANCISCO RUSH 2	399,00
SILICON VALLEY	399,00
SOUTH PARK	449,00
STAR WARS ROGUE SQUADRON	**449,00**
SUPER MARIO 64	369,00
SUPER MARIO KART 64	369,00
TETRISPHERE	349,00
TONIC TROUBLE	429,00
TUROK	199,00
TUROK 2	**399,00**
V RALLY 99	**399,00**
VIGILANTE 8	**449,00**
VIRTUAL POOL	**449,00**
WCW REVENGE	**399,00**
WETRIX	399,00
WIPE OUT 64	**399,00**
WWF WARZONE	399,00
YANNICK NOAH	399,00
YOSHIES STORY	299,00
ZELDA	**429,00**

FORCE PACK VIBREUR 99 F		ACTION REPLAY	399 F
VOLANT + PEDALIER	399 F	SHOCK WAVE	299 F
RALLONGE MANETTE	69 F	GAME BOOSTER	399 F
MANETTE	199 F	MEMORY EXPANSION PACK	199 F
MEMORY CARD	69 F	PACK D'EXTENSION	
MEMORY CARD 4X	129 F	MEMOIRE	199 F

128, bd Voltaire
75011 PARIS
Tél. 01 48 05 42 88
Tél. 01 48 05 50 67 - M° Voltaire
Lundi : 13h-19h
Mardi au Samedi :10h-19h

PARIS

36, rue de Rivoli
75004 PARIS
Tél. 01 40 27 88 44
M° Hotel de Ville ou St Paul
Lundi au Samedi :10h-19h

PROVINCE

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél. 03 20 55 67 43
Lundi au Samedi :10h-19h

44, rue de Béthune
Tél. 03 20 57 84 82
Lundi : 13h-19h
Mardi au Jeudi :10h30-19h30
Vendredi au Samedi : 10h30-20h

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél. 03 27 97 07 71
Lundi au Samedi :9h30-12h/14h-19h

VANNES
30, rue Thiers
Tél. 02 97 42 66 91
Lundi au Vendredi :9h-19h
Samedi : 9h-18h30

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23
ESPACE 3 VPC - RUE DE VOYETTE - CENTRE DE GROS N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR))	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
N° client : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur : ❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ 3 DO ❒ PLAYSTATION ❒ SATURN ❒ NINTENDO 64

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Mandat Cash
❒ Carte Bancaire N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

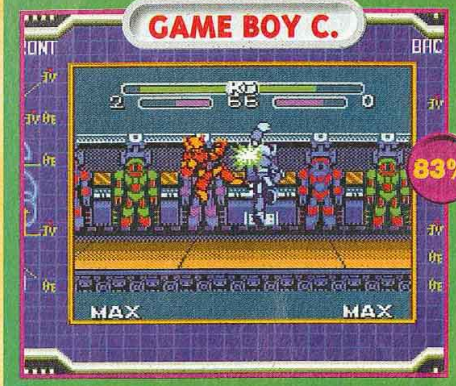
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

(2,23 F/min)
PASSE TES COMMANDES SUR
3615 ESPACE 3
CONSOLE + 04/99

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

SPEEDY GONZATEST

GAME BOY C.



83%

POWER QUEST

Power Quest est un jeu d'aventure mâtiné de baston. Vous incarnez un jeune garçon, fan de petits robots et de jouets. En vous promenant en ville, vous mettez votre robot en compétition avec ceux des autres gamins. Une phase de baston 2D à l'ancienne détermine le gagnant, qui rafle la mise. Ce principe rappelle étrangement celui de Pocket Monsters. C'est assez original et, finalement, assez amusant. Idéal pour passer le temps quand il pleut.

Editeur : Sunsoft.

YOYO PUZZLE PARK

Les petits jeux en 2D à la Bubble Bobble nous manquent ! Alors quand Yoyo s'est pointé, la joie a empli nos cœurs. Le principe ressemble légèrement à celui de son prédécesseur. Vous dirigez un bonhomme dans un tableau. Votre tir peut immobiliser les monstres à l'écran. Il faut ensuite déplacer les bombes vers eux pour les détruire, sans se faire allumer, puis aligner les explosions pour faire des Combos. Parfois, les tableaux changent de sens au milieu du jeu, histoire de mettre un peu de piment. Au final,

88%

Yoyo est délirant quand on le maîtrise. De plus, son prix est attractif (moins de 250 francs), laissez-vous tenter !

Editeur : Virgin.

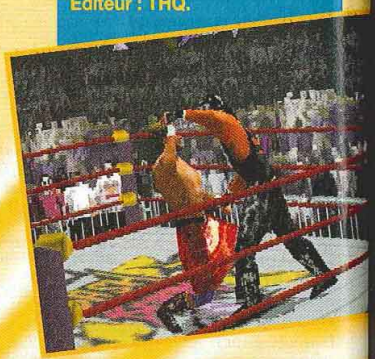
PLAYSTATION

WCW THUNDER

THQ s'est spécialisé dans les jeux de catch. Après WCW Nitro et WCW Revenge, voici WCW Thunder. La lutte entre les membres de la Fédération continue, et l'on retrouve les stars du milieu (Hulk Hogan, Sting, etc.). Les nombreuses vidéos plongent facilement le joueur dans l'ambiance. Petite innovation : on peut désormais se battre dans une cage. A part ça, l'animation et les graphismes sont plutôt bâclés. Donc, même si vous adorez ce "sport", ce titre n'est pas indispensable.

70%

Editeur : THQ.



GAME BOY C.

84%

LE CAUCHEMAR DES SCHTROUMPFS

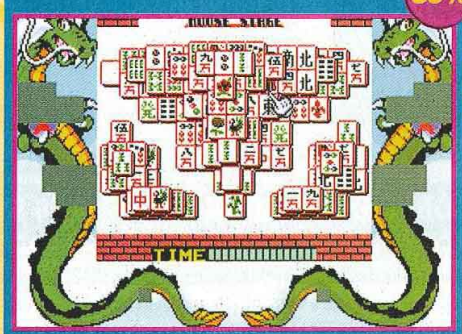
Ce titre est exclusif Game Boy Couleur. Une fois de plus, on a droit à un jeu de plates-formes , mais l'aspect aventure l'enrichit quelque peu. Découvrir les carottes pour les rendre au lapin, ou dénicher les lunettes de la taupe, voilà des quêtes intéressantes pour les petis lutins bleus... L'esprit est très enfantin, dans la grande tradition des jeux de plates-formes made in Infogrames. Les petits s'amuseront comme des fous avec ce jeu mignon comme tout.

Editeur : Infogrames.

SHANGHAI POCKET

Le célébrissime Shanghaï revient cette fois-ci sur la Game Boy Couleur. Le but est resté le même : il faut rassembler des couples de pièces de mah-jong disposées de façon spécifique, et selon des règles bien établies. La couleur apporte indéniablement un plus à cette version. Les figures sont rapidement reconnaissables, malgré le minuscule écran de la portable.

85%



Trois modes de jeu sont proposés, dont le Classique, le Kong Kong et le Gold Rush. On peut désormais jouer à deux en même temps. Bref, Shanghaï demeure un classique qu'on accueille les bras ouverts sur la Game Boy Couleur.

Editeur : Infogrames.

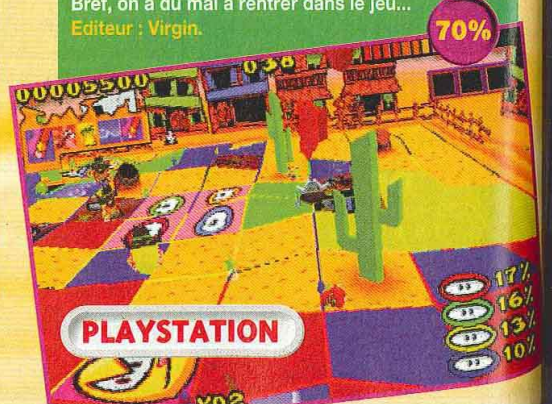
GAME BOY C.

LIVE WIRE

Dans ce jeu de conquête territoriale, le but est de tracer des lignes autour d'un maximum de cases, avec une espèce d'asticot qui se déplace sur un stylo, afin de les colorier à sa couleur. Le vainqueur étant celui qui a été le plus conquérant. Certaines cases renferment des bonus spéciaux. Sur chaque carte qui compose un niveau, vous affrontez trois autres adversaires. Malheureusement, le jeu n'accepte pas les parties à quatre. C'est fort dommage, surtout quand il y a obligatoirement quatre asticots sur le terrain. Le jeu est très déroutant et flashy. Les larves ne sont pas précises, et l'action est souvent confuse. Bref, on a du mal à rentrer dans le jeu...

Editeur : Virgin.

70%



PLAYSTATION

100% Minitel

Soluces Tests New
Hot-line Concours Tips
Tips Previews Soluces
Previews Tips News
Soluces News Tests

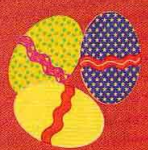
3615 TCPLUS

Hot-line Concours Tips

36.15 : 2.23 FTTC/min

Spécial Pâques

Toujours plus de loisirs



Toujours plus de détente

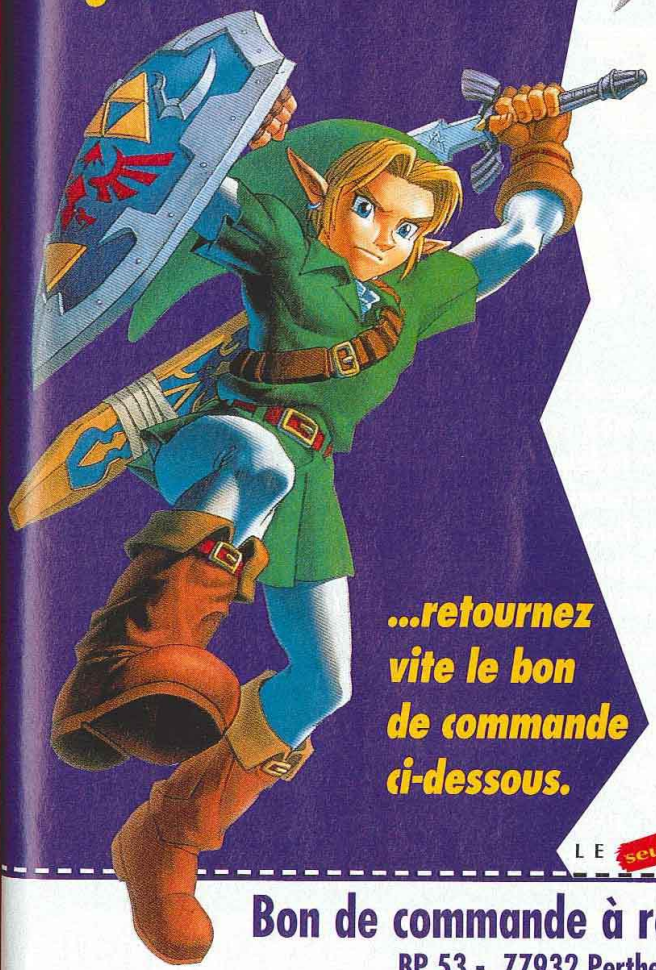
En vente actuellement chez votre marchand de journaux

C'est votre dernière chance !

Vous n'avez pas encore la soluce complète de Zelda parue dans le Hors série de Nintendo magazine...

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

LA soluce complète



...retournez vite le bon de commande ci-dessous.

LE seul MAGAZINE OFFICIEL NINTENDO

Bon de commande à retourner à Nintendo magazine

BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

Réf./Nom	Prix*	Quantité	Montant
HS1 /552001	65 F		

☐ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Nintendo magazine

☐ Carte bancaire dont voici le numéro :

└┴┴┴┘ └┴┴┴┘ └┴┴┴┘ └┴┴┴┘

Date d'expiration de ma carte : └┴┴┴┘ Signature :

Nom ..... **Prénom** .....

Date de naissance .....

Adresse .....

Code Postal └┴┴┴┴┘ **Ville** .....

Je recevrai ma commande dans un délai de 4 semaines après enregistrement de mon règlement. *frais de port inclus

Offre valable jusqu'au 31 MARS 99 et dans la limite des stocks disponibles.

METAL GEAR SOLID

Sors tes couverts

La série mythique des Metal Gear avait constitué une petite révolution sur MSX et Nes. Sur Playstation, le principe reste le même, mais le jeu est à présent tout en 3D. Infiltration, espionnage, action et strangulation , rien ne vous sera épargné. De plus, les vibrations du Dual Shock n'ont jamais aussi bien été exploitées. Pour mieux apprécier la richesse de Metal Gear Solid, vous trouverez dans ces pages quelques trucs à savoir, des informations indispensables ainsi qu'une soluce complète pour terminer le jeu. Enfin, plus une minute à perdre, vous avez moins de 24 heures pour mettre une raclée à Liquid Snake et désactiver les armes nucléaires qui menacent l'humanité.

Gia

CLIN D'OEIL

Dans la salle du boss Ninja, une console noire traîne sur un des bureaux. Serait-ce une Playstation Yaroze ? En y regardant de plus près, la carcasse ressemble plutôt à celle de la Saturn. Le pad est celui d'une Playstation. Quoi qu'il en soit cette console n'a aucune utilité.

TIRER INTELLIGEMMENT

Locker

Avant de tirer avec le Socom, maintenez appuyé le bouton Carré. Vous aurez un viseur infrarouge qui lockera l'ennemi. Dans cette position, vous pourrez pivoter sur vous-même pour choisir la cible. Dès que vous lâcherez le bouton, le coup de feu partira.

Locker en courant

Toujours avant de tirer avec le Socom, maintenez appuyé le bouton Carré. Pour courir, il suffit d'appuyer en même temps sur le bouton Croix et les flèches pour diriger Snake. Quand vous lâchez le bouton Croix, vous arrêtez de courir. Quand vous lâchez le bouton Carré, le coup de feu part.

Reload

Quand il ne vous reste qu'une balle dans votre chargeur (mais encore plein de munitions), mieux vaut le recharger pour ne pas être victime d'un temps d'arrêt pendant un affrontement. Pour cela, appuyez sur R1 deux fois.

DISCRÉTION

Radar

Il faut être capable de lire le radar en haut à droite de l'écran. Chaque garde a un champ de vision symbolisé par un triangle bleu. Quand vous êtes hors de ce champ de vision, vous passez inaperçu. Quand ce triangle bleu vire au rouge, cela signifie que le garde se méfie et viendra voir ce qui se passe. S'il donne l'alerte, le radar laissera place à un compteur rouge, puis jaune.

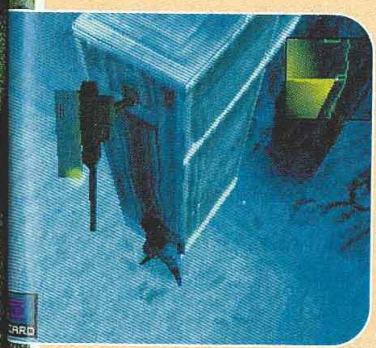
Dos au mur

Quand vous êtes à côté d'un mur, appuyez dans sa direction, comme si vous vouliez le pénétrer. La caméra changera d'angle automatiquement, vous permettant de mieux voir le mur de face. Si, à ce moment, vous appuyez sur le bouton Rond, Snake frappera sur le mur pour faire du bruit. Si un garde se trouve dans les parages, il viendra vérifier ce qui se passe. Profitez-en pour vous cacher et l'attaquer par surprise.

Longer un mur

Restez dos au mur. Maintenez la direction vers le mur et, en même temps, une des directions, droite ou gauche. Snake longera le mur à pas de loup.

Bluffer les caméras



Pour passer inaperçu à côté des caméras, sans artifice, il suffit de se mettre juste en dessous. Cette zone se trouve dans l'angle mort de sa vision.

Vue subjective

On peut passer à volonté de la vue du dessus à la vue subjective en appuyant sur le bouton Triangle. Avec cet angle de vue, appuyez sur le bouton R1 ou L1 pour décaler la vue un peu à droite ou à gauche. Derrière un mur, cette technique est efficace pour épier les gardes.

Rester silencieux

Prenez garde où vous mettez les pieds. Un pas dans une flaque d'eau attirera l'attention d'un garde. Des traces dans la neige signaleront également votre présence. Courir sur des passerelles en métal fait un bruit monstrueux. Bref, sachez rester discret.

Equiper, déséquiper

Pour retirer à Snake l'objet sélectionné, appuyez une fois sur L1. Pour une arme, appuyez une fois sur R1. Pour reprendre l'arme, réappuyez une deuxième fois sur R1. Cela permet de passer des poings nus à l'arme plus rapidement.

Le bandana sur le Fa-Mas

Les dernières balles du chargeur du Fa-Mas peuvent locker les ennemis avec un laser rouge, un peu comme le Socom. L'astuce consiste à vider votre chargeur jusqu'aux balles rouges, et ensuite d'équiper le bandana (voir page suivante). Les balles en quantité infinie viseront alors automatiquement les ennemis.

PUGILAT

Etrangler

Attrapez un garde de dos en appuyant sur le bouton Carré. Si vous êtes bien placé (dans son dos ou légèrement sur le côté), Snake prendra le garde au cou. S'il cherche à se dégager, appuyez plusieurs fois sur Carré pour le calmer. Vous lui briserez le cou au bout d'un certain nombre de pressions.

Traîner un garde

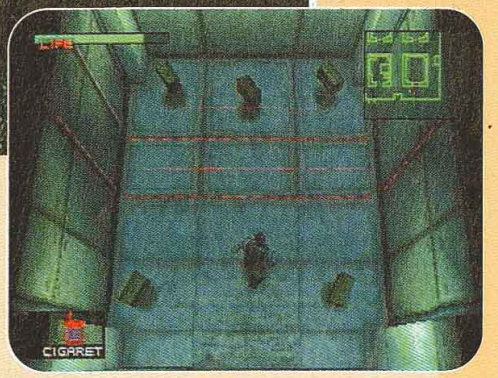
Prenez un garde de dos en appuyant sur le bouton Carré. Ensuite, au lieu d'appuyer frénétiquement sur Carré pour l'étrangler, utilisez les directions pour le traîner. Il pourra ainsi servir de bouclier.
S'il cherche à se dégager, appuyez plusieurs fois sur Carré à nouveau pour l'affaiblir.

Choper

Prenez un garde de face en appuyant sur le bouton Carré. Snake lui fera une prise de judo et le projettera dos au sol. Amusez-vous à projeter des gardes par-dessus bord quand l'occasion se présente. Au-dessus de la lave ou à côté du vide, par exemple.

L'INVENTAIRE DE SNAKE

Si vous ne prenez pas les objets comme indiqué dans la soluce, l'ordre de leur apparition sera complètement chamboulé. Si vous ratez un objet important, il disparaîtra pour réapparaître, plus tard dans le jeu, à un moment stratégique. Heureusement, les objets indispensables pour progresser, comme le Therm.G, les NVG, le Socom, le Body Armor ou encore le Mine.D, ne bougent pas beaucoup. Mais ne vous inquiétez pas, vous les récupérerez petit à petit, si vous fouinez bien.



Cigaret

Certes, les cigarettes vous donnent un air plus cool, mais elles servent aussi à repérer les lasers. Fumez à proximité des lasers invisibles à l'œil nu et vous verrez des fils rouges apparaître.

Therm.G

Le Therm.G vous donne la vision infrarouge qui repère les sources de chaleur. Contre les boss qui ont une fâcheuse tendance à se rendre invisibles, il est très efficace. Pour voir les mines enterrées, il est aussi très utile.

Time Bomb

C'est une bombe à retardement. Dès que vous en ramassez une, jetez-la le plus tôt possible, en l'utilisant comme une ration. Sinon, elle vous tuera.

C.Box

Vous pouvez vous cacher sous ces boîtes, mais attention ! certains gardes ne sont pas dupes. Si vous vous posez au beau milieu d'une pièce de façon suspecte, ils s'en apercevront et bougeront la caisse. D'autre part, ces caisses agissent comme des téléporteurs quand vous vous posez dans les camions. La C.BOX A (de couleur rouge) vous emmènera dans le camion au tout début du jeu. La C.BOX B (de couleur verte) vous téléportera dans la salle remplie de missiles du deuxième bâtiment. Enfin, la C.BOX C (de couleur bleue) vous transportera dans le terrain où le deuxième sniper vous tire dessus dans la neige. Pour activer ces téléporteurs, placez-vous vers la droite dans le camion et attendez à peu près 10 secondes.

Ration

Indispensables pour récupérer de l'énergie. Si votre niveau de vie est trop bas, maintenez appuyé le bouton L2 après l'avoir sélectionné et appuyez sur le bouton Rond pour l'utiliser. Si vous êtes équipé de la ration, lorsque vous n'avez plus de vie, la ration vous en rajoute automatiquement.

Card Level X

Il y a en tout 7 niveaux de carte. Sur la plupart des portes, un numéro est inscrit qui correspond au niveau de carte nécessaire. Donc, patience, toutes les portes pourront être ouvertes à la fin, car, en progressant, vous obtiendrez les niveaux de carte suffisants. Reste qu'il faut être équipé de la bonne carte.

Mine.D

Le Mine Detector vous indique où se trouvent les mines invisibles et quel est le rayon d'action de chacune. Quand vous en voyez, baissez-vous pour les ramasser. Dans cette position, les mines ne pourront pas vous atteindre.

Scope

Le Scope vous permet de voir très loin avec son zoom impressionnant. Idéal pour scruter un secteur avant de s'y engager.

Caméra

La caméra sert tout simplement à prendre des photos. Vous pourrez même les sauvegarder sur la Memory Card (comptez quand même 2 blocs). Vous pourrez les visionner dans le menu Special.
Il est possible de changer les couleurs et de nommer sa photo. Avec cet appareil, vous pourrez même voir des fantômes (voir plus loin l'encadré Photomaton).

Disk

C'est une disquette qui contient des infos sur le robot Metal Gear que vous donne Baker quand vous l'aurez sauvé.

Gasmak

Quand vous vous trouvez dans des lieux envahis par des gaz, équipez-vous du masque à gaz pour limiter les dégâts des fumées toxiques. Avec ça sur le visage, la vue subjective est assez marrante.

Diazepam

Quand vous aurez récupéré l'arme PSG1, vous pourrez tirer en mode Sniper. Mais les battements de cœur et la nervosité feront trembler votre viseur jusqu'à le rendre incontrôlable. Prenez un peu de Diazepam, vous serez moins crispé et vos tirs seront plus précis

Pal Key

Cette clé sert à activer le fameux Metal Gear. Elle ne vous sera utile qu'à la fin du jeu. Précision: il n'y en a qu'une.

NVG

Les Night Vision Goggles servent à mieux voir dans l'obscurité. La vision devient verte, et vous verrez tous les murs de façon distincte ainsi que les ennemis qui se cacheraient.

La vision sans les NVG.

La vision avec les NVG.

Bandana

Le bandana est un objet que vous offre Meryl. Quand vous en êtes équipé, toutes vos munitions deviennent infinies. Vous n'aurez accès au bandana qu'après avoir fini le jeu en sauvant Meryl. Pour la photo, on s'est amusé à mettre le plus de C4 possible. Résultat : on ne peut pas en mettre plus de 15.

Scarf

Otacon vous l'apportera quand vous serez en prison. Quand vous vous équiperez du Scarf (mouchoir), les loups ne vous attaqueront plus. Ils tomberont même amoureux de vous. Attention, dès que vous le retirerez, ils vous mordront.

Rope

La corde vous permet de descendre d'un immeuble. Elle ne servira qu'une fois dans le jeu, à un seul endroit.

B.Armor

Le Body Armor réduit les dégâts de façon significative. Contre les boss, équipez-vous en pour tenir plus longtemps.

Ketchup

Le ketchup peut vous remettre un peu de vie, mais il peut aussi servir à simuler du sang. Quand vous serez enfermé, allongez-vous et utilisez le ketchup. Du liquide rouge coulera.

Stealth

Cet objet est le plus génial du jeu. Quand vous en êtes équipé, les gardes ne vous voient pas. En fait, seuls les loups et les boss peuvent vous repérer. Vous n'aurez accès au Stealth qu'après avoir fini le jeu en rencontrant Otacon.

TOPO SUR L'ARMEMENT

Fa-Mas

Le Fa-Mas est un fusil d'assaut, style M-16 ou Kalachnikov. Pour descendre les adversaires rapidement, mais avec beaucoup de bruit, le Fa-Mas est le meilleur choix.

Claymore

Les Claymore sont des mines invisibles cachées dans le sol. Quand vous les approchez de trop près, elles vous explosent au nez. Mais, quand vous vous baissez, elles ne peuvent pas vous atteindre. Vous pourrez alors les ramasser. Leur position est repérable grâce au Mine.D ou au Therm.G.

C4

Ces petits explosifs se posent à terre où se collent à un mur avec le bouton Carré. Ensuite, éloignez-vous pour les faire exploser à distance avec le bouton Rond. Il n'y a pas de limite de temps pour les faire éclater. Les C4 servent surtout à casser un mur suspect, libérant un passage secret.

Grenade

La grenade fait des dégâts monstrueux. Dès que vous en aurez largué une, éloignez-vous car l'explosion se déclenche quelques secondes après seulement.

Socom

Le Socom est l'arme de poing du jeu. Pour ne pas se faire repérer, c'est le Socom équipé du Suppressor qu'il faut privilégier.

Nikita

Le Nikita est un lance-roquettes téléguidables. Quand vous aurez tiré, guidez votre projectile à l'aide des directions. Quand il part en ligne droite, il accélère. Si vous appuyez sur le bouton Triangle, vous aurez une vue subjective depuis la roquette.

Chaff.G

Les Chaff.G ne peuvent blesser les gardes. Ils ne servent qu'à brouiller les caméras. Quand l'un explose, une pluie dorée s'abat dans la salle pendant quelques secondes et perturbera les caméras. Cela marche aussi avec les missiles à tête chercheuse et autres détecteurs. Cela dit, quand vous l'utiliserez, votre radar sera brouillé, lui aussi.

Stun.G

Les Stun.G ne blessent pas les gardes. Il s'agit d'une grenade dégageant une lumière aveuglante qui assomme les gardes. Quand ils sont en supériorité numérique, elle vous sera d'une aide précieuse. Larguez-la n'importe où dans le secteur et toutes les personnes, sauf vous, seront touchées.

PSG1

Le PSG1 sert à tirer de très loin en mode sniper. Une fois armé avec le PSG1, vous vous allongez et l'écran fait place à un viseur. Pour mieux tirer, prenez un Diazepam.

Stinger

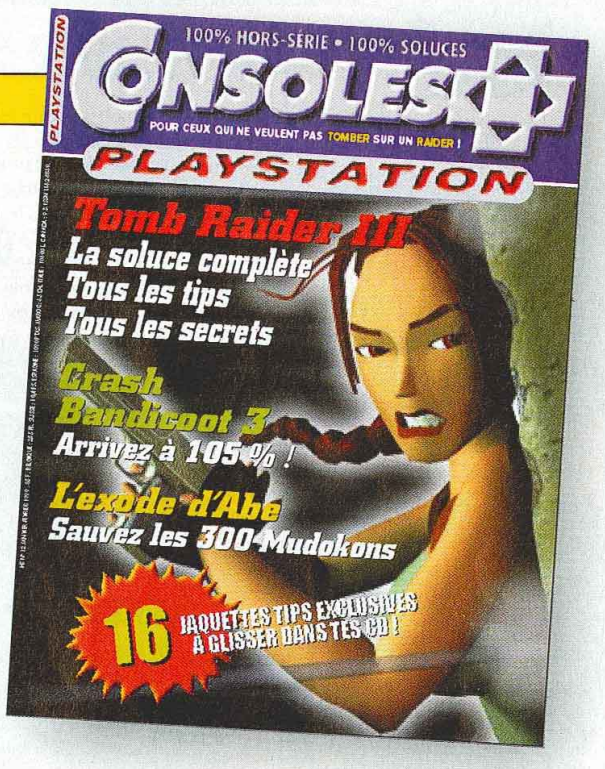
Le Stinger est sûrement l'arme la plus "bourrin" du jeu. C'est un lance-missiles qui locke automatiquement les ennemis. Contre les boss énormes, c'est souvent la seule solution. Le Stinger est aussi très utile pour détruire les caméras de surveillance.

100 % SOLUCES • 100 % SOLUCES

HORS SERIE N°12

LES SOLUCES COMPLÈTES DE

TOMB RAIDER III
CRASH BANDICOOT 3
L'EXODE D'ABE



HORS SERIE N°11
- MEDIEVIL
- SPYRO LE DRAGON
- MUSASHIDEN
- BREATH OF FIRE III
- WILD ARMS - TENCHU

LES COUPS SPÉCIAUX
- RIVAL SCHOOLS -
- X-MEN VS STREET-FIGHTER

HORS SERIE N°10
- ALUNDRA
- PARASITE EVE
- TIME CRISIS
- RIVEN

LES COUPS SPÉCIAUX
- TEKKEN 3
- DEAD OR ALIVE

ATTENTION LES HORS-SÉRIE N°7, 8 ET 9 SONT ÉPUISÉS

HORS SERIE N°5
LITTLE BIG ADVENTURE
LEGACY OF KAIN
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET
SOUL EDGE
FINAL FANTASY VII

BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+ - BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

Vous pouvez également commander par Minitel : 3615 TCPLUS (2,23 F /mn)

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
HS12 / 450016	50 F	x	
HS11 / 450015	50 F	x	
HS10 / 450014	50 F	x	
HS5 / 450007	48 F	x	
		TOTAL	

(* port inclus)

-joint mon règlement de : _____ F
l'ordre de Consoles + ☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Carte bancaire dont voici le numéro : |_|_|_| |_|_|_| |_|_|_| |_|_|_|
ate d'expiration de ma carte : |_|_|_|_|

Nom ..... Prénom .....

Date de Naissance .....

Adresse .....

.....

Code Postal |_|_|_|_|_| Ville .....

Signature :

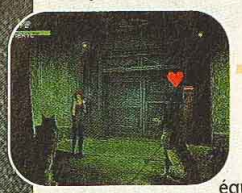
E RECEVRAI MA COMMANDE DANS UN DÉLAI DE 4 SEMAINES APRES ENREGISTREMENT DE MON RÉGLEMENT

MERYL, UNE FEMME DE CARACTÈRE

Tout au long du jeu, Meryl vous croisera à plusieurs reprises. Sachez profiter de sa présence à chaque fois. Ce perso cache plein de petits mystères.

L'appel de la forêt

Meryl est aussi une grande amie des loups. Si vous passez la tanière des loups sans en tuer un seul, ils resteront doux comme des moutons.

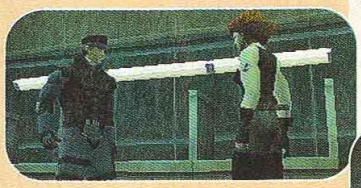


Scato

Les loups ont un odorat très sensible, et même équipé du Stealth, ils vous sentiront. Pour devenir pote avec eux, tentez l'expérience suivante. Une fois que vous aurez rejoint Meryl, frappez-la, et mettez-vous tout de suite après dans un des cartons A, B ou C avant qu'elle ne riposte. Elle sifflera pour donner un ordre au petit loup qui viendra uriner sur vous ! Maintenant, dès que vous vous cacherez dans cette boîte en carton, les loups vous adoreront, car vous sentez le loup...

Claques, balles et cris

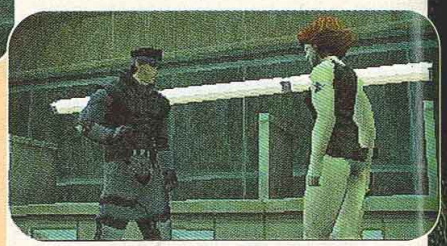
Avant de rencontrer Psycho Mantis, amusez-vous à la taquiner en la cognant, en lui tirant dessus ou en balançant une Stun Grenade. Elle vous giflera en vous gueulant dessus.



La scène normale, où Meryl garde le bas.

La petite culotte

Si la petite culotte de Meryl vous fait fantasmer, sachez qu'on peut la voir dans une des scènes cinématiques ! Quand elle se déguise en garde, laissez-vous découvrir par cette beauté et ne lui lâchez pas les baskets lorsqu'elle courra vers les toilettes des femmes. Allez directement vers la dernière cabine. Si vous êtes assez rapide, Meryl n'aura pas le temps de se rhabiller et vous accueillera en petite culotte. Tu le crois, ça ? ©1916 AHL™



La scène pour voyeurs, où Meryl n'a pas le temps de mettre le bas.

Une grande sportive

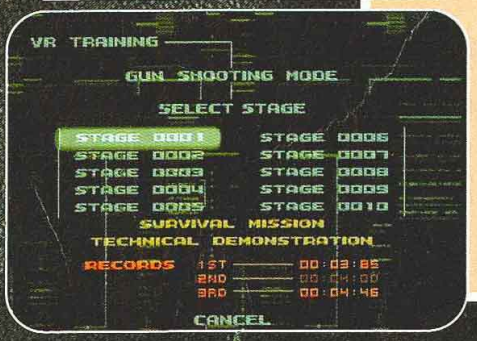
Au début du jeu, quand vous parcourrez le tunnel peuplé de rats, vous pourrez épier à travers plusieurs bouches d'aération. Dans l'une d'entre-elles, vous pourrez voir Meryl en train de fortifier ses abdominaux. Ressortez du tunnel et revenez l'espionner, elle changera d'exercice et de position.

Fausse surprise

En sortant de la cellule de Donald Anderson, amusez-vous à épier la petite Meryl déguisée avant qu'elle ne pointe son gun sur vous. C'est censé être une surprise de sa part...

Guérison miracle

Une petite chose nous tracasse beaucoup. Meryl se fait tirer dessus par Sniper Wolf. Comme vous le voyez sur la photo, elle est en très mauvais état. Comment, en moins de 24 heures, peut-elle, à la fin du jeu (si vous réussissez l'épreuve de la torture), marcher et courir en ne boitant que très légèrement ?



VR TRAINING MODE

Si vous réussissez une première fois les 10 niveaux du mode VR Training Mode, le Time Attack s'ouvre. Maintenant, il s'agit de placer son nom dans les trois premiers temps de chaque niveau pour ouvrir le Gun Shooting Mode (A). Dans ce dernier mode, vous êtes armé d'un Socom silencieux. Le but est de descendre TOUS les gardes pour rejoindre le téléporteur vers le niveau suivant. Une fois que vous aurez réussi les 10 niveaux, le Survival Mission apparaît. Maintenant, il faut réussir les 10 missions (en Gun Shooting Mode) à la suite, en moins de 7 minutes. Le nombre de Continues n'est pas limité. La grande difficulté est d'économiser ses munitions. Un garde vaut 3 coups. Ne gaspillez pas vos balles ! Enfin, après avoir réussi le Survival Mission, le Technical Demonstration est disponible (B). Ce dernier mode vous montre comment réussir toutes les missions le plus rapidement possible.

Le garde qui do début du jeu à u énorme sur lui. exorcisez la pho fantôme dispara

Fin ave

Si c'est Otacon sortie, il vous do rend invisible, u et la caméra, po souvenirs. Pour faut abandonne électrique en a

My nam Snake B

Vous aurez droit surprise si vous f jeu. Quand vous jeu pour la troisi même sauvegard un superbe costa dévêtira dans l'a début du jeu, lo

PHOTOMATON ET FANTOMES

La caméra que vous trouvez à la fin du jeu et que Otacon vous donne est un clin d'œil de la part des développeurs. Au lieu de vous montrer directement leurs tronches à la fin du staff, ils ont préféré planquer leurs têtes un peu partout dans le jeu. Le seul moyen de les voir est de prendre des photos aux bons moments et aux bons endroits. Chaque photo occupe deux blocs de mémoire, alors prévoyez de quoi faire tenir vos clichés. Vous pourrez les voir dans le menu Special dans Album.

Si vous tombez sur un fantôme, vous pourrez l'exorciser. On peut même régler les couleurs de la photo. Voici où se trouvent quelques-uns de ces "ghosts". A noter qu'il en existe plus que quarante en tout. Bonne chance !

Le garde qui dort au tout début du jeu a un ghost énorme sur lui. Si vous exorcisez la photo, le fantôme disparaîtra.

Dans le miroir des toilettes pour femme.

Sur le mur de la salle où vous affrontez le boss Ninja, entre les deux posters de Policenauts.

Au niveau de la cascade, avant d'entrer dans la salle de Metal Gear.

Dans la salle des Pal Key, sur la carte du monde.

Avant la salle du boss Ninja, à côté du garde agonisant à terre.

LES FINS DU JEU

Fin avec Otacon

Si c'est Otacon qui vous accompagne à la sortie, il vous donnera le Stealth qui vous rend invisible, un peu comme Predator, et la caméra, pour prendre des photos souvenirs. Pour en finir avec Otacon, il faut abandonner à l'épreuve de torture électrique en appuyant sur Select.

Fin avec Meryl

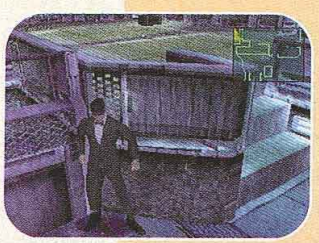
Si Meryl est encore vivante, elle vous donnera le bandana qui offre les munitions infinies. Pour qu'elle survive, il faut que vous réussissiez l'épreuve de la torture électrique.

Code de couleur

Voici le code des couleurs de sauvegarde. Les premières sauvegardes sont de couleur verte. Si vous avez fini le jeu une fois, elles deviennent oranges. Enfin, si vous le finissez une deuxième fois, les sauvegardes deviendront rouges. Ce code des couleurs recommencent quand vous choisissez de rejouer sans le radar.

My name is Bond, Snake Bond

Vous aurez droit à une grosse surprise si vous finissez deux fois le jeu. Quand vous recommencerez le jeu pour la troisième fois sur la même sauvegarde, Snake montrera un superbe costard quand il se dévêtira dans l'ascenseur, au tout début du jeu, lors du générique !



Ranking

Dans les versions française et américaine, on peut choisir entre quatre niveaux de difficulté, la version japonaise correspondant au niveau le plus facile. Le niveau Extrême ne s'ouvrira que si vous finissez le jeu une fois. Le jeu devient plus dur (les gardes vous repèrent plus facilement, il y a moins de rations, les boss sont plus durs ,etc.) et à la fin, seul le ranking vous récompensera, le plus élevé étant Big Boss. Si vous finissez le jeu en Extrême, sans mourir une seule fois, sans vous faire repérer, avec un minimum de rations et en un temps record, vous serez sans conteste, un maître authentique de Metal Gear Solid.

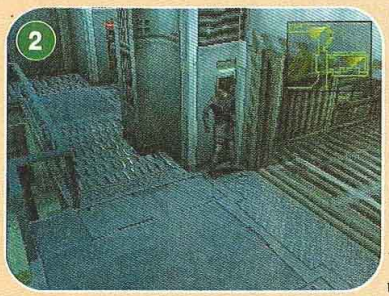
CHAPITRE 1

Prologue

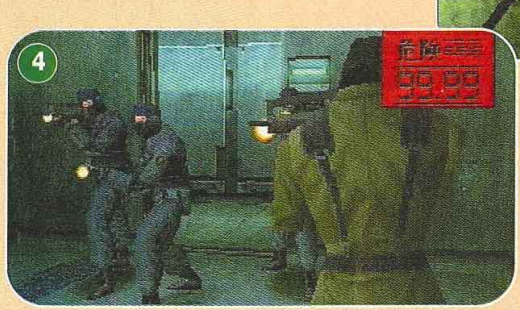
Une ration se cache en bas, dans l'eau. Une autre se trouve tout à droite en bas et une troisième, en haut à droite. Attendez que l'ascenseur arrive et montez-y sans vous faire repérer. Une fois là-haut, prenez le Chaff.G entre les miradors, vers la droite. Dirigez-vous ensuite vers le camion un peu vers le haut [1] pour prendre le Socom. Ensuite vous aurez le choix entre deux passages : le premier commence à côté de la caméra et du garde qui dort (au nord-ouest du secteur) - Si vous avez le temps et la caméra (voir encadré Photomaton), prenez en photo le garde en train de dormir. L'autre est au-dessus des escaliers tout au nord. Prenez celui qui vous chante.

CHAPITRE 2

Première rencontre avec Meryl

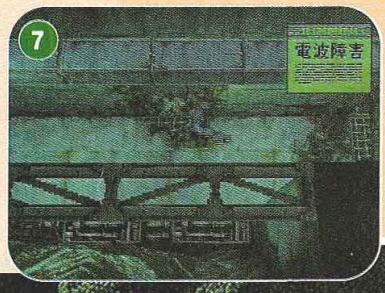


En passant par l'escalier, vous descendrez dans une pièce grâce à une échelle. En prenant le passage à côté de la caméra, vous passerez par l'eau. Une fois à l'intérieur, allez dans la pièce tout à droite du secteur pour prendre le Thermo Goggle (vision infrarouge) [2]. Descendez un étage en dessous en prenant les escaliers. Prenez l'ascenseur au nord de la pièce. Allez à l'étage B1. Montez sur l'échelle au sud-ouest du secteur. Rampez jusqu'au bout et vous rencontrerez un prisonnier qui se nomme Donald Anderson [3]. Après sa mort, vous vous retrouverez enfermé. Prenez une photo du cadavre pour passer le temps. La porte s'ouvrira toute seule quand un garde passera pour se cacher à droite. Amusez-vous à l'épier avec la vue subjective et le bouton L1 (de toute façon, le garde sera censé vous "surprendre"). C'est votre première rencontre avec Meryl masquée [4]. Après avoir canardé les gardes au Socom, vous récupérerez la carte d'accès Level 1.



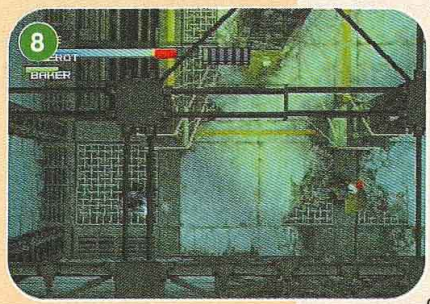
Le plastique, c'est fantastique

Direction l'ascenseur vers l'étage 1. Entrez dans la salle juste à droite pour prendre le silencieux. Montez les escaliers pour prendre le Cardbox A, dans la salle de gauche. Allez vers le niveau B2. Prenez les C4 dans la salle en haut au milieu et des grenades en bas à gauche. Posez des C4 sur le mur du haut de la salle, là où les murs sont un peu plus bleus. Vous trouverez des munitions supplémentaires. Posez un autre C4 dans le coin bas-gauche de la salle [5] pour faire exploser le mur. Entrez dans le passage découvert. Continuez vers le bas et posez encore un C4 contre le mur [6]. Entrez dans le passage découvert et continuez vers la droite. Tout au bout, posez deux C4 sur les murs droite et haut [7]. Vous trouverez le boss dans le mur du haut.



Le boss : Revolver Ocelot

Vous devez courir autour des lignes jaunes sans jamais les toucher, car elles explosent au moindre contact [8]. Pour buter rapidement Ocelot, suivez-le en lockant avec le Socom. Il ne pourra pas courir plus vite que les balles. Il est surtout vulnérable quand il recharge son gun. Evitez les grenades qui nettoient trop de surface. Surtout, ne tirez pas en diagonale et ne le laissez pas tirer sur Baker. Si Baker meurt pendant le combat, vous perdez.



NOS ADRES
PARIS/ST LAZAR
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 32
PARIS/JUSSIEU Cou
46 rue des Fossés Saint B
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 5
JUSSIEU/PC/MA
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 6
PARIS/ST MICHE
56 boulevard St Mic
75006 PARIS
JEU EN RESEAU SUR
Tél : 01 43 25 85 5
PARIS/VICTOR HU
137 avenue Victor Hu
75116 Paris
JEU EN RESEAU SUR
Tél : 01 44 05 00 5
VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirar
75015 Paris
Tél : 01 53 688 68
CHELLES (77)
Centre Commercial Che
Nationale 34 - 77508 C
Tél : 01 64 26 70
ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre N
Tél : 01 39 08 11 6
VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroiss
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 5
VELIZY (78)
37 avenue de l'Euro
78140 VELIZY VILLACOU
Tél : 01 30 700 50
CORBEIL (91)
C. Commercial VILLAB
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 2
ANTONY (92)
25 av. de la Division Lecle
92160 Antony
Tél : 01 46 665 66
BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 0
LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Te
Rue des Arcades Est - N
Tél : 01 47 73 00
AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv.
93606 Aulnay sous B
Tél : 01 48 67 39 3
PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive -
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 32
ST DENIS (93)
C. Ccial St Denis Basili
6 passage des Arbaletr
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 0
DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVE
220, rue de Stalingrad - N
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 3
CHENNEVIERES (94
C. Ccial PINCE-VENT N
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 949 93
CRETEIL (94)
5 rue du Général Lecle
94000 Créteil
(Entrée rue pistonne, Créteil
Tél : 01 49 81 93 9
KREMLIN BICETRE (9
30 bis av. de Fontainebleau
94270 Kremlin Bicêtre (Porte
Tél : 01 43 901 901
FONTENAY SOUS BOIS
C. Ccial Val de Fontena
94120 Fontenay sous B
Tél : 01 48 76 6000
CERGY PONTOISE (9
C. Ccial Cergy 3 Fontai
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 9
SANNOIS (95)
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 0
MARSEILLE (13)
C. Ccial Grand Littora
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 2
TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 21
REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 0
LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 55
COMPIEGNE (60)
37 - 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 5
LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004
ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GEANT CASIN
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 3
LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 0
AMIENS console (8
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 8
AMIENS PC (80)
1 rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 0
POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 5

SCORE GAMES MULTIMEDIA

NOS ADRESSES

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tél : 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

VELIZY (78)
37 avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13)
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO

*VOIR MODALITES EN MAGASIN

MANETTE TURBO PAD SCORE-GAMES

CARTE MEMOIRE SCORE-GAMES + ETUI DE TRANSPORT

CABLE PERITEL + CONNECTION AUDIO

VOLANT N64

CARTE MEMOIRE NINTENDO 64

SUPER PAD 64

ADAPTATEUR PASSEPORT + ACTION REPLAY

METAL GEAR SOLID

TOMB RAIDER III

ROLLCAGE

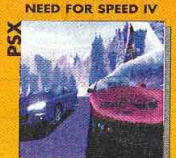
CRASH BANDICOOT 3

POPULOUS III

RAZMOKET

ASTERIX

NEED FOR SPEED IV



MONACO GP RACING

FIFA 99

GUY ROUX MANAGER 99

CARTE MEMOIRE OFFERTE

BUST A MOVE 4

FORMULA ONE 98

I.S.S. PRO PLATINUM

MOTO RACER PLATINUM

TOMB RAIDER 2 PLATINUM

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE.

MOIS DE LA REPRISE

GAGNEZ +10F +20F +30F

DE BONUS EN REVENDANT & ECHANGEANT VOS JEUX VIDEO

EXEMPLE :

UN JEU REPRIS MOINS DE 101F = +10F
UN JEU REPRIS ENTRE 101F ET 200F = +20F
UN JEU REPRIS PLUS DE 200F = +30F

*ACHETES CHEZ SCORE-GAMES

3615 SCOREGAMES

OU PAR TELEPHONE
08 36 685 686

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 128 PAGES

GAGNEZ **24** NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

2,29F/mn

«Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant »

BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h30 - 19h30)
6-12, rue Avaulée - 92240 MALAKOFF - Tél : 01 53 320 320

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

Nom ..... Prénom ..... Code Client : .....
Adresse .....
Code Postal..... Ville..... Tel. : .....

Articles	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT METROPOLE EN 48H (1 à 6 jeux 29F) CONSOLE 60F				.....F
FRAIS DE PORT METROPOLE **24H** (1 à 6 jeux 49F) CONSOLE 70F				.....F
FRAIS DE PORT DOM - TOM/ CEE **24H** (1 à 6 jeux 95F) CONSOLE 320F				.....F
TOTAL A PAYER				

❑ Chèque ❑ Mandat
❑ Carte bancaire

Expire le ...../.....
Signature :

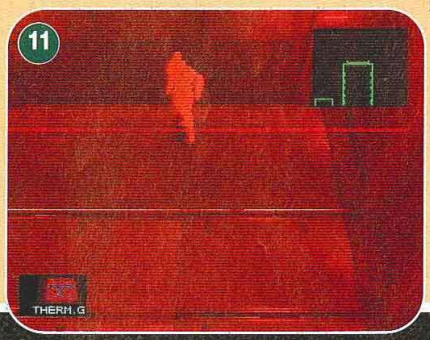
LIVRAISON 24H
LIVRAISON 24H

CONSOLE + AVRIL 1999

Meryl à la rescousse

CHAPITRE 3

Vous avez à présent la carte d'accès Level 2. Revenez dans la salle où vous aviez posé le premier C4 puis appelez Meryl sur la fréquence 140.15 (ce chiffre se trouve au dos de la boîte du jeu) [9]. En attendant sa réponse, faites le plein de munitions en vous méfiant des pièges à infra-rouges [10]. Si vous avez le Therm.G, utilisez-le pour voir les lasers. Sinon, allumez une cigarette pour les faire apparaître. Attention : fumer est mauvais pour la santé. Dans la salle en bas à droite, prenez les Fa-Mas. Retournez au niveau 1 avec l'ascenseur. Un des tanks a disparu. Montez les escaliers et dirigez-vous vers la droite pour ouvrir la porte avec la carte d'accès au Level 2. Vous trouverez le Mine.D. Quand vous répondrez à l'appel de Meryl, elle vous ouvrira une grande porte. Prenez celle qui se situe juste à droite de l'ascenseur. Equipez-vous des Thermo G pour voir les lasers de la pièce [11]. Traversez-la en rampant et en pivotant sur vous-même entre les lasers. Au bout, vous pénétrerez sur une étendue enneigée. Gardez vos lunettes pour repérer les mines invisibles, ou équipez-vous du Mine.D. Rampez pour ramasser les Claymore afin d'être tranquille. A gauche, prenez la ration. Vous en aurez besoin contre le boss.

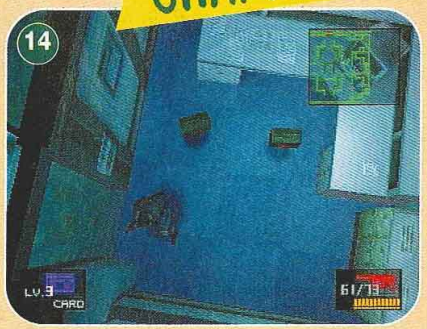


Le boss : un tank énorme

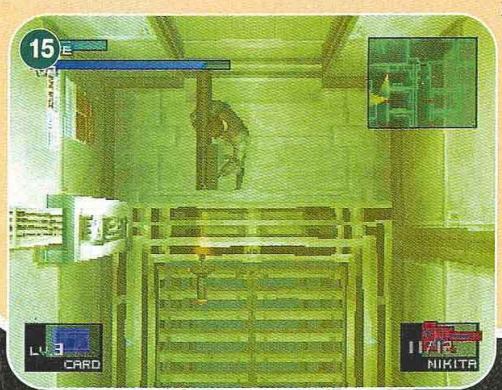
Armez-vous de vos grenades. Si vous restez derrière un rocher, le premier tir ne vous atteindra pas. Profitez des dénivellations pour éviter les obus. Approchez en rampant par la gauche [12] et en évitant ses tirs et lancez des grenades dans la tourelle [13]). Les autres parties du tank sont invulnérables. Restez près du tank de manière à ce qu'il ne tire pas d'obus.

CHAPITRE 4

Nikita disjoncte



Vous avez à présent la carte d'accès Level 3. Ne vous embêtez pas à revenir sur vos pas pour ouvrir la porte d'accès Level 3 du niveau B2 au bâtiment précédent. Il ne s'y trouve que des munitions. Avancez vers le haut, et faufilez-vous sous la grande porte en rampant. Vous êtes dans une salle avec des missiles. Aucune arme à feu n'est autorisée à cause de la proximité des têtes nucléaires. Si vous vous faites repérer, des gaz nocifs se dégageront et toutes les issues seront bouchées. Dans cette salle se trouve un deuxième camion. Allez vers l'ascenseur en haut des escaliers. Allez à l'étage B1 et prenez le Nikita Launcher dans la salle en haut à droite [14]. Descendez à l'étage B2, équipé du Nikita Launcher, pour passer le sas vers le bas et atterrir dans une salle gazée. Tirez une roquette [15] et dirigez-la au pad vers le générateur d'électricité tout au bout du couloir. Faites attention à éviter tous les objets encombrants des pièces traversées et aux caméras qui tirent sur la roquette. Dès que l'électricité sera coupée, sortez respirer



CH

Le bos
Psych

Branchez le
cette façon
vos pensée
coups. Evite
signal Vide
farce de la
Utilisez les
le descendr
les meubles
bureau pou
se relève, b
Grenade. Q
équipez-vou
repérer. Qu
balancez de
ce que Psyc
tranquille.

un grand coup. R
entrez dans la 3e
Prenez le masque
effets. Vous pouve
salles pour prendr
Grenades (pour b
toujours dans le s
en bas à droite. V
Ça paraît indécen
photographier le
bout, vous tombe

CHAPITRE 5

Le retour de Meryl

Après tout son bla-bla, Otacon (qui s'était caché dans un placard) vous donnera sa fréquence : 14 1.12 [20]. Vous avez à présent la carte d'accès Level 4. Prenez le temps de prendre une photo du mur affichant Policenauts. Revenez dans le secteur gazé. Une porte d'accès Level 4 en haut à gauche du secteur cache les Night Vision Goggles. Sortez du secteur gazé. Prenez l'ascenseur vers le niveau B1. Allez dans les toilettes pour hommes, à gauche de l'ascenseur. Prenez en photo le garde devant l'urinoir (!). Dans la salle, juste en bas de l'ascenseur, prenez le Cardbox.B dans la salle en haut à gauche. Butez un garde. Laissez-vous repérer par le deuxième garde (l'alarme ne se déclenchera pas), ou faites-lui une prise sans le tuer. En fait, c'est Meryl. Pour être sûr que c'est bien elle, placez-vous à côté pour entendre ses bruitages plus féminins. Au départ, elle se trouve du côté gauche. Suivez-la quand elle s'enfuit vers les toilettes des femmes, à droite de l'ascenseur. Inspectez la dernière cabine. Vous y verrez les vêtements de Meryl. Essayez de courir le plus vite possible dans les toilettes des femmes. Si vous êtes assez rapide, vous aurez l'énorme privilège de voir Meryl en petite culotte dans la scène cinématique qui suit (voir encadré Meryl). Sortez des toilettes. Si vous l'embêtez un peu trop, en balançant une Stun Grenade, en l'étranglant ou en la frappant, elle vous donnera une bonne correction [21]. Faites attention à ne pas la tuer... Vous avez à présent la carte d'accès Level 5. Revenez dans la salle au sud de l'ascenseur. La porte en bas à gauche renferme des Médecines. Dirigez-vous vers le couloir en haut, à la gauche de l'ascenseur. Passez la porte. Au bout, vous trouverez une grande salle luxueuse. Après un certain moment, un bonhomme bizarre prend le contrôle de Meryl. Balancez une Stun Grenade n'importe où dans la salle pour assommer Meryl. Le boss est là.

Le boss : Psycho Mantis

Branchez le pad dans le deuxième port. De cette façon, le boss ne pourra pas lire dans vos pensées et vous le toucherez à tous les coups. Evitez d'aller vérifier la télé quand le signal Video saute : c'est une grosse farce de la part des développeurs. Utilisez les Fa-Mas ou le Socom pour le descendre [22]. Quand il balance les meubles, baissez-vous derrière le bureau pour les éviter. Quand Meryl se relève, balancez une autre Stun Grenade. Quand il devient invisible, équipez-vous des Thermo.G pour le repérer. Quand il réanime Meryl, balancez des Stun Grenade jusqu'à ce que Psycho Mantis la laisse tranquille.

Le boss : Ninja

Lâchez les armes, avec lesquelles vous n'aurez aucune chance, car Ninja dévie les balles avec son sabre, et affrontez ce boss à mains nues [17]. Au bout de quelques coups, il jettera son sabre. Quand il saute, dégagez vite car il risque de vous piétiner. Quand il fait ses enchaînements de coups de pied, fuyez. Après avoir bien morflé, le boss devient invisible. Pour repérer ses déplacements, équipez-vous des Thermo.G et frappez-le encore avec vos poings [18]. Ensuite, il marchera lentement vers vous mais esquivera vos premiers coups. Courez près de lui, attendez son esquive et frappez-le à ce moment. Après un certain nombre de coups, il agonisera, véritable boule d'énergie. Terminez-le aux flingues [19]).

un grand coup. Revenez dans la salle gazée et entrez dans la 3e salle, à droite en descendant. Prenez le masque à gaz afin d'en limiter les effets. Vous pouvez également visiter toutes les salles pour prendre les bonus, à l'aide des Chaff Grenades (pour brouiller les caméras). Ensuite, toujours dans le secteur gazé, prenez le couloir en bas à droite. Vous tomberez sur un massacre. Ça paraît indécent, mais prenez le temps de photographier le garde qui vient de mourir. Au bout, vous tombez sur le boss [16].

CHAPITRE 6

Les loups bioniques

Rebranchez le pad dans le port 1 et prenez la porte en haut de la pièce. Vous ne pourrez pas sortir par la porte du bas. Dirigez-vous vers le haut. Vous arrivez dans un secteur plongé dans la pénombre. Equipez-vous des NVG pour mieux y voir. A droite, il y a des bonus. Allez en haut à gauche et rampez pour passer [23]). Méfiez-vous des loups bioniques qui peuplent le secteur suivant. Vous pouvez les descendre avec le Fa-Mas ou les blesser avec le Socom. Attention, même si vous avez le Stealth, ils vous repèrent quand même. Enfin, le mieux est de courir en balançant des Stun.G. Comme ils ont peur de la lumière, ils se crispent sur eux-mêmes, vous laissant le passage libre pendant un court instant. Pour avancer, n'oubliez pas d'utiliser la vue subjective, de manière à repérer les issues, et de ramper pour passer. Au bout, vous verrez à nouveau Meryl. Si vous n'avez pas tué les loups, ils viendront camper amoureusement devant la demoiselle. Dans ce cas, vous pouvez retourner prendre les bonus restants, car les loups ne bougeront pas. Le secteur étant assez petit, visitez-le un peu pour prendre tous les bonus. Enfin, si vous embêtez Meryl à ce passage, elle sifflera un loup pour vous mordre.

Le boss : Sniper Wolf

Equipez-vous des PSG1. Allez vers le bas au centre, juste devant la porte. Prenez un Diazepam pour moins trembler en mode sniper [26]. Attention : à chaque fois que vous vous faites toucher, votre viseur est complètement déséquilibré. Dans ce cas, défaites-vous en grâce au bouton R1 pour vous replacer en face et rééquipez-vous une fois en bonne position. Petite attraction marrante : on peut tirer sur les rats juste en haut du boss. Enfin, si vous avez le bandana, ne soyez pas radins sur les cartouches. Vous battrez Sniper Wolf sans mal.

Recherche Gun pour sniper

Prenez la porte en haut. Attention aux mines invisibles. Repérez-les avec le Mine.D et ramassez-les en rampant. Quand vous vous approcherez de Meryl, un sniper lui tirera dessus [24]. Retournez dans la salle en dessous de l'ascenseur, entre les deux toilettes. Allez dans la pièce en bas à gauche avec la carte d'accès Level 5. Prenez le Diazepam. Ensuite, revenez sur vos pas vers le premier bâtiment. Attention aux caméras et aux mines installées à l'extérieur, à l'endroit où vous aviez affronté le tank. Retournez là où vous aviez utilisé les C-4 pour la première fois au niveau B2. Allez dans la salle en haut à gauche pour prendre les PSG1 [25]. Attention au piège ! Il y a des lasers, alors équipez-vous des Thermo.G. pour les voir. Rampez pour ne pas les toucher. Une fois que vous aurez récupéré les PSG1, revenez vers le sniper dans le deuxième bâtiment, niveau B1. Voilà le boss.

A l'assaut de la tour

Prenez le couloir. Normalement, vous devriez récupérer une corde (Rope) sans trop de mal. Comme vous vous faites rapidement repérer, courez et tirez dans le tas ([30]. Même avec le Stealth, on vous verra. Utilisez les Stun Grenade plusieurs fois pour assommer les gardes. Attention, l'escalier est très long. Si vous n'avez plus de Stun Grenade, prenez le Socom et lockez en courant. Ne vous arrêtez pas pour que ceux qui vous courent après ne puissent vous rejoindre. Sur le chemin, si vous n'avez pas encore la corde, appellez Otacon et répondez à ses messages devant la porte. Au bout d'un certain temps, une corde apparaîtra dans les bonus. Prenez-la, vous en aurez besoin. Tout en haut, prenez l'échelle. Sur le toit, un hélicoptère vous attend. Une seule solution s'offre à vous : fuir. Si vous n'avez pas la corde (Rope), redescendez par où vous êtes monté et appelez Otacon de nouveau. Fouillez le secteur. Si vous avez la corde, dirigez-vous vers la face nord de l'immeuble.
Quand l'hélico aura largué son missile, utilisez la corde, toujours sur la face nord, mais un peu plus à droite. Descendez tout en bas en utilisant le bouton Rond et les directions afin d'éviter les jets de vapeur et les tirs de l'hélico [31]. Avec les flèches de direction, vous pouvez aussi orienter Snake. Descendez dans le coin en bas à gauche.

CHAPITRE 7

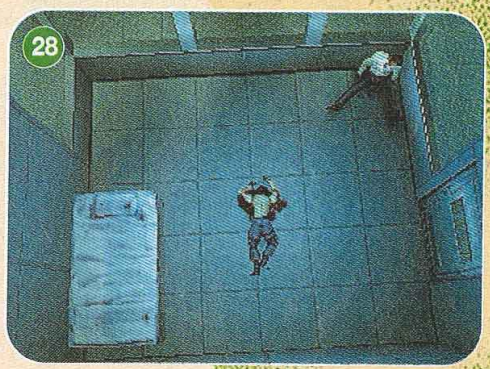
La salle de torture

Dirigez-vous tout en haut. Prenez les bonus en haut de l'escalier. Nous vous conseillons de sauvergarder à ce moment. En allant vers la porte à droite, vous vous faites capturer. Vous vous réveillez dans une salle de torture, accroché à une borne électrique. Le test est simple : appuyez le plus vite possible sur le bouton Rond pour résister aux électrochocs [27]. Si vous ne tenez pas le coup, abandonnez avec Select, car si vous succombez au voltage trop violent, vous atterrissez à l'écran-titre sans pouvoir continuer. Si vous tenez les 3 essais, votre tortionnaire vous donnea des infos sur le scénario. Si vous possédez un pad avec un Autofire, c'est le moment de l'utiliser. Ensuite, on vous jette dans une cellule. On viendra vous rechercher plusieurs fois. Les règles du jeu restent les mêmes. C'EST ICI QUE SE DECIDE LA FIN DU JEU ! Si vous survivez aux séances d'électrocution, vous sauvez Meryl de la mort et à vous la deuxième fin !

Le boss : l'hélicoptère

Equipez vous des missiles Stinger et faites dignement face à l'hélicoptère. Etudiez bien les déplacements du boss et lockez-le [33]. Aidez-vous du radar très utile pour cette phase. Si vous jouez sans le radar, servez-vous du lock du Stinger pour le repérer. Ne lancez qu'un seul missile à la fois, car après chaque touche, il devient invincible pendant un moment. Une fois que vous aurez lancé un missile, déséquipez-vous pour vous replacer et éviter ses tirs.

Sortir de la cellule



Attendez le coup de fil de votre colonel. Si vous tombez malade, prenez une Médecine pour soigner votre rhume. Attendez que le garde aille aux toilettes. Otacon vous apportera la carte Level 6, du ketchup et un mouchoir (Scarf). Vous pouvez soit vous cacher sous le lit pour faire croire à une évasion soit vous allonger et utiliser le ketchup. Du "sang" coule alors [28]. Le garde va entrer pour vérifier ce qui se passe. Profitez en pour vous échapper en le mettant KO. Si vous foirez, le garde sortira à toute vitesse et vous vous retrouverez à nouveau dans la cellule. Si le garde n'est pas totalement assommé, il finira pas vous rattraper en pointant son fusil sur vous. Mais, au dernier moment, l'appel des toilettes lui sera insupportable. Amusez-vous à frapper sur la porte des cabinets pour l'entendre crier. Si malgré tous ces conseils, vous n'arrivez toujours pas à sortir tout seul, Ninja viendra vous libérer. Sortez et assommez le garde. La porte en haut à gauche vous mène à la salle de torture. Récupérez vos affaires. Allez vers la droite. Ne vous laissez pas tromper par l'angle de vue sous la caméra fixe, il y a une porte [29]. Dirigez-vous vers l'ascenseur en haut de la pièce suivante afin de sortir. Retournez vers le secteur gazé (niveau B2 du deuxième bâtiment) pour récupérer le Body Armor (divisant les dommages). Au niveau B2 du premier bâtiment (là où se trouvait le premier boss, Revolver Ocelot), il y a une porte Level 6 qui contient la caméra. Après avoir fait le plein, allez à l'endroit où vous vous êtes fait capturer, juste après le sniper (niveau B1). Maintenant que vous possédez le Scarf, les loups ne vous attaqueront plus. Attention : dès que vous l'enlevez, ils redeviennent agressifs.

A l'assaut de la deuxième tour

Une fois en bas, utilisez le PSG1 pour dégommer les gardes qui se situent au nord [32]. Pour ouvrir la porte en bas, utilisez les C4. Elle mène à l'escalier par lequel vous êtes monté. La porte devant laquelle étaient les gardes au nord dissimule le fameux Stinger et des missiles. Attention : dès que vous vous en approchez, l'hélico vous canarde. Dépêchez-vous d'entrer et ne vous arrêtez pas de courir quand l'écran rapetisse, comme pour une scène cinématique. Une fois à l'intérieur, prenez la porte du bas. Essayez de prendre l'ascenseur situé au sud, mais il ne fonctionne pas. Eloignez-vous en descendant les escaliers à l'est de la porte d'entrée, puis revenez et vous rencontrerez votre Otacon qui se propose de réparer l'ascenseur. Montez les escaliers à droite de l'ascenseur ,mais les caméras sont à l'affût. Foncez dans les escaliers pour éviter de vous faire canarder en lançant à cadence régulière des Chaff Grenade pour les brouiller. Si vous êtes moins pressé, rampez sur l'escalier à l'approche de chaque caméra. Si vous avez le Stealth, c'est le moment de vous en servir. En haut se trouve le boss hélicoptère.

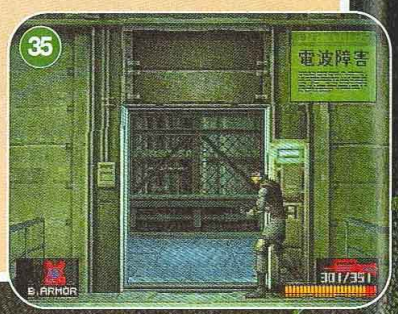
CHAPITRE 8

Ascenseur pour l'échafaud

Redescendez vers l'ascenseur en balançant des Chaff.G pour brouiller les caméras [34]. Si vous avez le Stealth, c'est le moment de vous en servir. L'ascenseur est réparé [35]. Prenez-le pour descendre en bas de l'immeuble au niveau 1. Dans l'ascenseur, quatre gardes invisibles vous attendent, alors préparez vos Fa-Mas [36]). Sortez du bâtiment. Il n'y a qu'une issue et un seul chemin à suivre. Vous tomberez sur un terrain enneigé. Dirigez-vous vers le nord. On vous tirera dessus si vous n'êtes pas baissé. C'est le même Sniper qui vous prend pour un lapin.

Le boss : Sniper Wolf bis

Prenez votre PSG1 et tirez-lui dessus. Placez-vous à peu près au milieu et suivez-la dans tous ses déplacements [37]. Prenez du Diazepam pour moins trembler. Quand Wolf est cachée derrière les arbres, ce n'est pas la peine de gâcher des balles, car elle est intouchable. Attendez qu'elle sorte pour tirer.



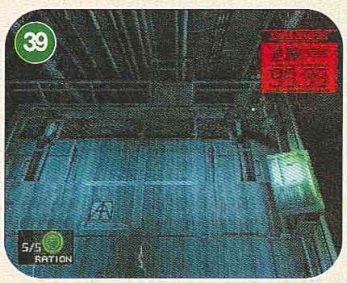
Vers le dernier secteur

Prenez tous les bonus du secteur en faisant attention aux pièges et aux caméras. La salle en haut à droite est minée. Allez-y en rampant. Un troisième camion se trouve dans ce terrain. Juste dans la salle à sa gauche se trouve le Cardbox.C bleu. Ensuite, allez dans la pièce en haut à gauche du secteur. Gaffe aux caméras. Descendez les escaliers. Vous voilà au deuxième CD.

CHAPITRE 9

2e CD : Chaud ! chaud !

Passez par le passage tout à gauche, sur le rebord [38]. Quand la grue passe, baissez-vous mais vous pouvez aussi la détruire avec des Stinger ou des Nikita. Attention : si vous relâchez la direction gauche quand vous êtes sur le rebord, vous tombez dans la lave. Descendez les escaliers. Prenez tous les bonus du secteur si vous en avez envie et ouvrez la grande porte au nord. Prenez l'ascenseur et actionnez avec le bouton Rond le tableau de bord à gauche (plutôt le côté bas du tableau de bord). Plein de gars vont vous sauter dessus. Canardez-les au Fa-Mas ou alors balancez-les par-dessus bord à mains nues [39]. Ces gars vous repèrent, même si vous avez le Stealth. Une fois à destination, allez vers la droite vers le deuxième ascenseur. Faites le plein de munitions en faisant gaffe aux mines et aux caméras. Descendez avec le deuxième ascenseur en actionnant le tableau de bord. Après le passage des corbeaux, fouillez bien derrière les caisses pour prendre des bonus. Derrière la porte au nord se trouve le boss.



Le boss : Vulcan Raven

Vulcan Raven ressemble beaucoup au Mister Freeze de Batman. Il a un champ de vision très large. Utilisez les roquettes Nikita [40] et dirigez-les au pad pour prendre le boss de dos. Quand il se déplacera plus vite, soit vous utilisez les missiles Stinger plus rapides pour le toucher soit vous faites exploser des C4 quand il passe dans une zone. Les bonus en haut des caisses ne tombent que si Vulcan Raven veut bien tirer dessus. Si vous jouez sans le radar, utilisez la vue subjective et les boutons L1 et R1 pour l'épier et le repérer. Ecoutez la provenance des balles et attendez-le en le lockant avec les Stinger. Enfin, les rations ont la fâcheuse tendance à se congeler. Dès que vous en avez besoin, prenez-en vite.

CONSOLES+

Abonne-toi comme tu le sens !

Hé mec ! Viens t'éclater avec nous. Abonne-toi à Consoles+

1 AN (12 numéros) + la manette Dual Force* 390F seulement

1 AN (12 numéros) + la manette Superpad 370F seulement**

* **Pour Playstation : la manette Dual Force (analogique et vibrante)** pour tous les jeux Playstation. Vibration maximale avec tous les jeux Dual Shock™. Trois mode : Dual Shock™, double Stick analogique et numérique standard. Prises tactiles en caoutchouc

** **Pour Nintendo 64 : la manette Superpad** dotée de 5 boutons de tir et d'une fonction de commande visuelle, commande numérique octodirectionnelle, commande de poignée de jeux analogique, emplacement pour carte mémoire.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **390 F** au lieu de ~~618~~ F soit **229 F d'économie**
Je recevrai la manette Dual Force dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

C+ 87 B

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'échéance : |_|_| |_|_| Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dual Force au prix de 199 F.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **370 F** au lieu de ~~599~~ F soit **229 F d'économie**
Je recevrai la manette Superpad dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

C+ 87 B

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'échéance : |_|_| |_|_| Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Superpad au prix de 179 F.

Offres réservées aux nouveaux abonnés, valables pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.

Metal Gear

CHAPITRE 10

Vous avez à présent la carte d'accès Level 7. Allez vers le nord. Une salle pleine de caméras vous attend. Avec le Stealth, vous passez comme une lettre à la poste. Sinon, balancez des Chaff.G (disponibles à gauche de l'entrée), ou dégomme- les aux Stingers pour passer sans vous faire toucher. A droite, en montant l'escalier, vous aurez des munitions pour Stinger. C'est le moment de prendre une photo de la cascade. Prenez la porte au nord après le pont pour sortir. Vous tombez sur le fameux Metal Gear, un énorme robot qui trône au milieu d'un lac dégoûtant. Continuez en prenant l'échelle à droite. Prenez ensuite toutes les échelles pour grimper au sommet. Tout en haut, vous retrouverez votre tortionnaire et laisserez tomber votre Pal Key. Plein de gardes vous tomberont dessus. Les descendre est en option.

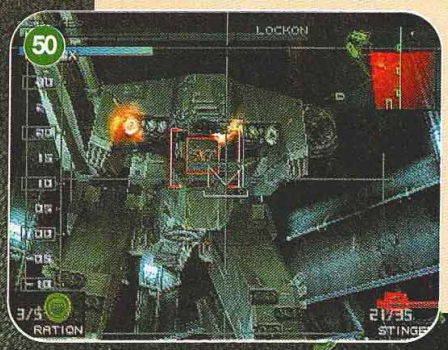
Le boss : Metal Gear

PREMIÈRE ÉTAPE

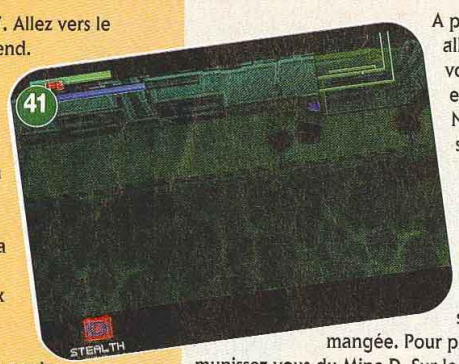
Dès le début, balancez une Chaff.G. Le Metal Gear ne pourra pas vous repérer. Equipez-vous du Stinger. Visez son épaule gauche (à droite sur l'écran) [48]. Dès que vous l'avez touché, balancez une autre Chaff.G et visez encore son épaule gauche avec les Stingers, et recommencez jusqu'à ce qu'il crève. Si jamais il vous repère, courez entre ses jambes pour sortir de son radar. De cette façon, ses missiles ne pourront pas vous atteindre. Par contre, si vous n'êtes pas assez rapide, son laser vous touchera. Balancez une Chaff.G en courant pour brouiller son radar. Retournez-vous et balancez un autre Stinger sur son épaule gauche. Attention à ses pieds : il cherchera à vous écraser.

DEUXIÈME ÉTAPE

Quand vous l'aurez battu une fois, Ninja apparaîtra pour vous aider (petite remarque : si c'est la troisième fois que vous finissez le jeu, Ninja sera de couleur rouge) [49]. Il brisera le cockpit en se sacrifiant. Tout en suivant la même technique qu'auparavant, visez le cockpit à présent découvert, jusqu'à ce que le robot soit détruit [50]. Mais cette fois-ci, courez d'abord entre ses deux jambes [51] pour éviter ses missiles. Balancez des Chaff.G et lockez le cockpit. Une fois Metal Gear détruit, il est



En quête des Pal Key



A présent, il faut aller rechercher votre Pal Key tout en bas. Normalement, elle se trouve dans les environs du pont, en bas du secteur. Mais si vous avez été repéré moins de dix fois, une souris peut l'avoir mangée. Pour pouvoir la repérer, munissez-vous du Mine.D. Sur le radar, vous verrez un point rouge se balader dans les égouts. Poursuivez-la, et tirez-lui dessus au Socom en la lockant. Elle explosera en miettes si vous réussissez. Si vous jouez sans le radar, placez-vous à côté d'une de ses sorties et attendez-la avec le Socom armé. Enfin, si vous n'y arrivez pas, au bout de quelques poursuites, la souris rendra la clef [41]. Attention aux Time Bomb que vous pourrez ramasser. Jetez-les tout de suite si vous en prenez une (en l'utilisant comme pour une ration). Une fois en possession de la Pal Key, retournez là-haut et posez-la dans l'ordinateur le plus près de l'entrée [42]. Ensuite, redescendez tout en bas et sortez du secteur pour revenir dans la tanière de "Mister Freeze". 40 secondes plus tard, la Pal Key congelera et changera de couleur. Elle deviendra bleue [43]. Revenez vers les ordinateurs portables et fourrez votre nouvelle Pal Key bleue dans celui du milieu [44].

Si vous voulez prendre une pe photo de la car du monde en fa des PC, c'est le moment. Mais balancez une Chaff.G ou canardez les caméras au Stinger. Ensuite, revenez sur vos pas, vers le passage baignar dans la lave, au du deuxième CD à peu près 40 se rouge [45]. Profi d'ouvrir la porte Revenez vers la la Pal Key rouge cette dernière o votre cher Maste [46]. Parfois l'ala ne passez pas de mettez votre ma vous ouvrira la p Sortez et suivez l droite. Liquid Sn Gear [47]. Vous é

ey

sent, il faut
r rechercher
re Pal Key tout
bas.
rmalement, elle
trouve dans les
nvirons du pont,
n bas du
ecteur. Mais si
vous avez été
repéré moins de
lix fois, une
uris peut l'avoir
uvoir la repérer,
adar, vous
dans les égouts.
Socom en la
si vous
dar, placez-vous
adez-la avec le
vez pas, au
uris rendra la
que vous
e suite si vous
ne pour une
la Pal Key,
l'ordinateur le
redescendez
our revenir dans
econdes plus
gera de
. Revenez vers
z votre
du milieu [44].

Si vous voulez prendre une petite photo de la carte du monde en face des PC, c'est le moment. Mais balancez une Chaff.G ou canardez les caméras au Stinger. Ensuite, revenez sur vos pas, vers le passage baignant dans la lave, au début du deuxième CD. Restez immobile près de la lave à peu près 40 secondes et votre clef deviendra rouge [45]. Profitez en pour aller dehors afin d'ouvrir la porte Level 7 et prendre les bonus. Revenez vers la salle des ordinateurs pour mettre la Pal Key rouge dans le dernier poste. Après cette dernière opération, vous apprendrez que votre cher Master Miller est en fait Liquid Snake [46]. Parfois l'alarme se déclenche, même si vous ne passez pas devant les caméras. Dans ce cas, mettez votre masque à gaz et appelez Otacon. Il vous ouvrira la porte et désactivera les caméras. Sortez et suivez le mec qui s'échappe vers la droite. Liquid Snake vous attend à côté du Metal Gear [47]. Vous êtes face au boss.

Le boss : Liquid Snake

PREMIÈRE ÉTAPE

Enfin, après tout un bla-bla, vous avez trois minutes pour battre Liquid à mains nues. Mais, pour le premier essai, vous n'aurez que 2 mn 30 [52]. Attention, vous n'avez plus ni ration, ni objet. Pour le tuer, feintez et essayez de le surprendre [53]. Le dernier coup porté doit le projeter hors du ring. Si vous avez réussi le test de torture jusqu'à la fin, Meryl sera encore vivante et vous accompagnera jusqu'à la sortie. Sinon, c'est Otacon qui viendra vous chercher et vous n'aurez que vos yeux pour pleurer la mort de Meryl.

DEUXIÈME ÉTAPE

Sur le chemin de la sortie, les caméras vous repèrent. Avant de partir, revenez sur vos pas pour prendre la ration. Rejoignez rapidement la jeep et tirez sur les barils qui bloquent la route ainsi que sur les gardes. Vous n'avez que 10 minutes pour sortir. Il faut tenir le coup jusqu'au démarrage du véhicule. Pour passer les deux barrages, tirez sur les gardes [54] ou sur les barils d'explosifs. Finalement, Liquid va revenir vous poursuivre avec une autre jeep. Canardez-le [55]. Pour mieux viser, placez-vous en vue subjective [56]. Il ne pourra pas vous tirer dessus si vous le touchez trop souvent.
Une fois cet ultime combat fini, vous pouvez être content de vous. Vous venez de finir le jeu [57].

TIPS

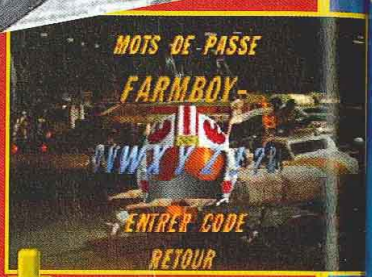
NINTENDO 64

STAR WARS : ROGUE SQUADRON (PAL)

Encore et toujours plus d'astuces pour cet épisode de Star Wars façon shoot'em up... En attendant le film "Phantom Menace", on est bien contents de pouvoir se plonger dans l'atmosphère magique de "La Guerre des étoiles", avec quelques ingrédients magiques en plus. Merci LucasArts... Un nouveau vaisseau va s'ajouter à votre collection. Vous pourrez contrôler un AT-ST lors d'un stage bonus et enfin voir une magnifique photo du staff de LucasArts. Elle est pas belle, la vie ?

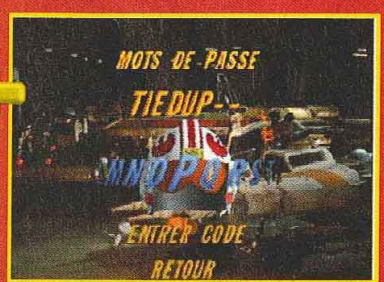
Toutes les formuless magiques qui suivent doivent être entrées dansles mots de passe. Si c'est réussi, R2D2 pousse un petit cri.

POUR SÉLECTIONNER LE TIE INTERCEPTOR
Entrez d'abord FARMBOY, puis TIEDUP. Ensuite, dans le menu de sélection des vaisseaux, placez-vous sur le Falcon Millenium et maintenez Haut pendant deux ou trois secondes, jusqu'à ce que vous soyez au fond du hangar... où vous pourrez choisir le Tie Interceptor.



Le Tie est derrière le Millenium...

Le voilà, bien pratique pour les passages étroits...



Et voilà le nouvel écran-titre. Etonnant... non ?

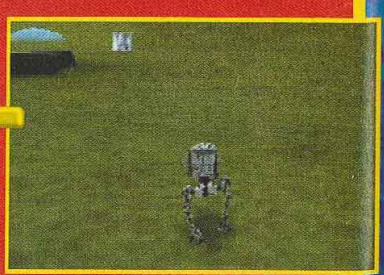
POUR AVOIR UN ÉCRAN- TITRE DIFFÉRENT
Inscrivez : HARDROCK

Les fans apprécieront...

POUR CONTROLER UN AT-ST
Inscrivez : CHICKEN

POUR VOIR LA PHOTO DU STAFF.
Inscrivez : BLAMEUS

Une bien belle photo, très chaleureuse...



Et voilà, ça fait du bien de se retrouver dans la peau du méchant. Appuyez sur Z pour manœuvrer la tête, A pour accélérer et B pour tirer.

Ce mois-ci, faites attention à ce qu'on va vous raconter, car avril c'est le mois de toutes les blagues... Entre deux parties de Parrapa 2 et de Mission Tesla, j'ai dégoté un tas de petites astuces pour PS, N64 et Dreamcast. Au sommaire Rogue Squadron, Top Gear Overdrive, South Park et Bloody Roar 2, l'un des rares jeux de baston 3D du moment sur Playstation. Les amateurs de 2D ne seront pas lésés puisque je vous révèle de nouveaux persos pour Marvel Vs Street Fighter. Comme je sais que vous êtes insatiables, je vous ai réservé aussi de nouvelles astuces pour Sega Rally 2, sur Dreamcast. Toutes les voitures, saisons et tous les circuits pourront être sélectionnés... Mais je ne vous ai pas tout dit...

A fond, le Switch !

D'AUTRES TIPS ? ILS ONT

PLAYSTATION

MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER (JAP)

Il y a eu Marvel Super Heroes, puis X-Men Vs Street Fighters Ex. Maintenant, c'est au tour de Marvel Super Heroes Vs SF de casser la baraque, en attendant une adaptation de Marvel Vs Capcom. Je vous donne les astuces pour jouer avec de nouveaux ou de Mécha personnages. Vous verrez C2labal !

Toutes les astuces s'effectuent sur l'écran de sélection des personnages et en maintenant Select appuyé puis en validant à l'aide d'un des boutons.

POUR AVOIR DES COMBATTANTS DIFFÉRENTS
Placez-vous sur les persos ci-dessous pour obtenir des versions différentes.
Dhalsim pour obtenir Shadow Dhalsim.
Spiderman pour obtenir Armor Spiderman.
Blackheart pour obtenir Mecha Zangief.
Omega Red pour obtenir Mephisto.
Hulk pour obtenir Evil Sakura.
Vega pour obtenir US Agent.

Placez-vous sur Blackheart et maintenez Select...

... puis validez. Et voilà !

Armor Spiderman et US Agent Vs Evil Sakura et Gray Hulk. Ça va chauffer !

POUR AVOIR GRAY HULK
Prenez Dark Sakura comme premier perso et Hulk comme partenaire.

POUR AVOIR MECHA GOUKI
Dans le Vs ou en Battle, appuyez cinq fois sur Select, puis validez.

Comme vous le constatez, les astuces fonctionnent.

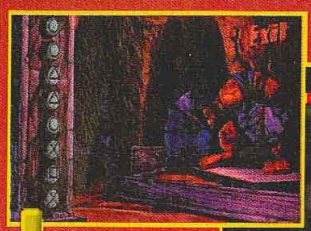
PLAYSTATION

SMALL SOLDIERS (PAL)

Comme tout film américain bien moraliste, bourré de super effets spéciaux et de bigs Jim, Small Soldiers a droit à une adaptation en jeu vidéo. Lequel jeu reprend le scénario du long-métrage, sauf que, là, c'est vous l'acteur !

Toutes les astuces qui suivent s'effectuent dans le Code Center.

POUR AVOIR TOUTES LES ARMES
Triangle, Triangle, Rond, Rond, Rond, Croix, Carré, Croix.



Si c'est réussi, vous verrez cette inscription.

POUR ETRE INVINCIBLE
Rond, Rond, Triangle, Triangle, Rond, Croix, Carré, Croix.

Avec toutes les armes, vous allez pouvoir casser du méchant.

PLAYSTATION

ALERTE ROUGE : MISSION TESLA (PAL)

Cet énième add-on de Command and Conquer est sûrement le plus réussi de tous, malgré des ralentissements scandaleux sur certaines cartes du mode Escarmouche. D'autant que la concurrence (Warcraft 2 et Z) n'est pas vraiment rude...
Voici une sélection de cartes pour le Link ou l'Escarmouche. Si vous avez le matos, n'hésitez pas à jouer en Link ! Pour les fans du match Spy Vs Switch, le score est de 105 à 0 en faveur du Spy. Mais je l'aurai !

LES MEILLEURES CARTES EN MODE MULTIJOUEUR OU ESCARMOUCHE
Voici les cartes les plus grandes et les mieux fournies en minerai :
15, 24, 25, 43, 49.

? ILS ONT TOUS SUR LE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23 F/MIN)

NINTENDO 64

NHL 99

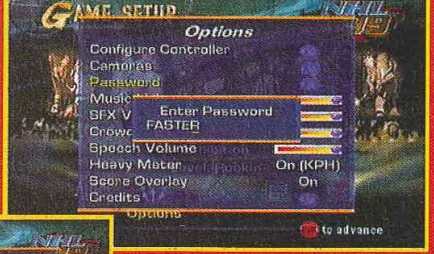
Cette nouvelle version de la simu de hockey sur glace, avec les plus grandes équipes et des configs très complètes est très réussie. Les astuces, classiques pour ce genre de jeu, sont disponibles : grosses têtes, gros joueurs, vitesse accrue, sans goal. Bref, de quoi s'amuser.

Toutes les astuces qui suivent s'effectuent dans les Options à l'intérieur de l'écran des mots de passe. Si c'est réussi, un petit son se fait entendre.

POUR AVOIR DES GROSSES TETES
Inscrivez : BRAINY

POUR AVOIR DES GRANDS JOUEURS
Inscrivez : BIGBIG

POUR AVOIR UN JEU PLUS RAPIDE
Inscrivez : FASTER



POUR ENLEVER LE GOAL
Inscrivez : PULLED

Et voilà, des gros persos avec la grosse tête, un jeu très rapide, et sans goal !

PLAYSTATION

X-GAMES PROBOARDER (US)

Le mois dernier, je vous donnais deux codes pour avoir le mode Circuit et le perso caché Ollie. J'ai depuis découvert un code avec un double effet Kiss Cool... Ollie plus le mode Super Circuit, et bien sûr toutes les descentes ! Bref, plus besoin de se fouler pour s'élancer à donf' et dru dans le pentu. Et sans le moindre risque d'avalanche... C'est parti ! Schusssss...

POUR AVOIR LE SUPER CIRCUIT ET JOUER AVEC OLLIE
Dans l'écran des mots de passe, tapez :
Croix, Triangle, Rond, Triangle, Croix, Carré, Croix, Triangle, Rond.

C'est ici que le code s'effectue.

Si c'est réussi, Ollie pourra s'envoler sur tous les parcours cachés.

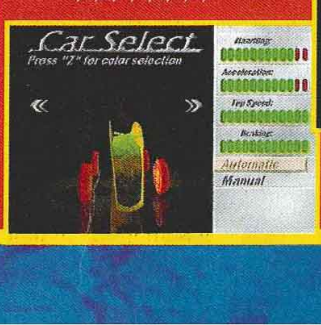
NINTENDO 64

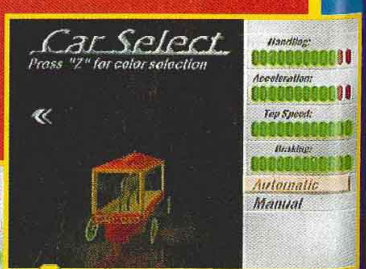
TOP GEAR OVERDRIVE (PAL)

Je vous ai déjà donné les codes pour accéder aux saisons et aux voitures... J'ai trouvé depuis un code qui offre toutes les voitures. Voici donc deux caisses supplémentaires et saugrenues ...

POUR AVOIR TOUTES LES VOITURES
Imaginez que les options du menu principal soient numérotées de 1 à 4 (Championnat, Vs, Options, Credits). Vous devez composer le code en plaçant la flèche devant l'option indiquée et en validant avec Z.
Par exemple, 14321 correspond à Championnat (1) : Z, Credits (4) : Z, Options (3) : Z, Vs (2) : Z, Championnat (1) : Z.
Entrez : 4, 4, 2, 4, 3, 1, 1, 1, 2.

Tous les codes qui suivent s'effectuent sur l'écran principal (Championship, Vs, etc.).





Et voilà, les deux dernières voitures sont disponibles !

NINTENDO 64

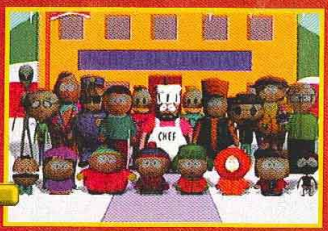
SOUTH PARK

"Oh my God ! They kill Kenny..." Prout, vomi et gros mots sont au programme de ce dessin animé plutôt destiné aux "adulescents"... Si vous aimez les Doom-like sérieux du genre de Quake, passez votre chemin... Le mode Multijoueur permet de diriger tous les persos de la série. Vous pourrez sélectionner le gentil chef ou encore Kenny, et vous en mettre mutuellement plein la tête.

Le code qui suit se tape dans le menu Enter Cheat.

POUR AVOIR TOUS LES PERSOS EN MODE MULTIJOUEUR

Inscrivez : OMGTKKYB



Si c'est réussi, à vous toute l'équipe de South Park.

PLAYSTATION

PANZER BANDITS (JAP)

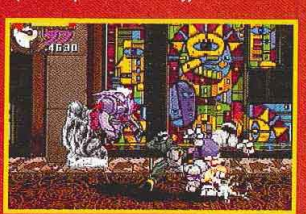
Ce petit beat'em all est bien sympa, mais seuls les accros de l'import l'auront acheté... Quatre personnages sont disponibles au départ.

Heureusement, le Switch veille, et vous allez pouvoir jouer les boss tout au long du jeu. L'astuce n'est pas évidente, mais vous y arriverez, j'en suis sûr.

POUR JOUER AVEC LES BOSS

Allez dans les Options, et placez-vous sur la première ligne. Puis, maintenez Select et appuyez rapidement sur Haut, Bas, Droite, Gauche, Croix, Triangle, Rond. Si c'est réussi, un petit son se fait entendre...Les boss seront alors disponibles dans les modes Story ou Vs.

C'est dans ce menu, et à cet endroit précis, que l'astuce s'effectue.



Et voilà, les boss apparaissent dans le menu de sélection. A vous les combats endiablés !

Ce serveur est indépendant du service minitel du magazine CONSOLES + (3615 TC PLUS)

3615 Consol plus * 2,23 F la mn

C'est d'la bombe bébé !

Un grand stock de jeux d'occasion à tous les prix ! Pour plus d'info consultez-nous !

Nous rachetons les jeux cash Paiement sous 48 H (à compter de la date de réception)

Frais de port gratuit*
* Pour tout achat supérieur à 100 Francs

PLAYSTATION

BEST OF

GLOBAL DOMINATION	299 F
GRANSTREAM	299 F
RALLY CROSS 2	299 F
ASTERIX	329 F
PRINCE NASEEM BOXING	329 F
MONKEY HERO	329 F
DRIVER	329 F
AKUJI	329 F
KENSEI	329 F
MILLE ET UNE PATTE : bug's life	329 F
TAI FU	329 F
ROLLCAGE	329 F
PRO BOARDERS	329 F
POPULOUS	329 F
METAL GEAR SOLID	349 F
BLOODY ROAR 2	349 F
SOUL REAVER : legacy of kain 2	349 F
MONACO GRAND PRIX 2	349 F
STREET SKATER	349 F
CIVILIZATION 2	349 F
toujours dispo	
SOULBLADE PLATINIUM	169 F
CRASH BANDICOOT 3	329 F
FIFA 99	349 F
TOMB RAIDER 3	349 F
TENCHU	299 F
L'EXODE D'ABBE : oddworld 2	349 F

NINTENDO 64

JEUX EUROPÉENS

LES NEWS	
MICROMACHINE 64	399 F
VIRTUAL POOL	399 F
SOUTH PARK	399 F
BEETLE MANIA	399 F
MARIO PARTY	399 F
YANNICK NOAH TENNIS	429 F
MONACO GPZ	429 F
CARMAGEDDON	429 F
FIFA 99	429 F
DUKE NUKEM ZERO HOUR	429 F
toujours dispo	
V-RALLY 99	399 F
WCW VS NWO REVENGE	399 F
TOP GEAR OVERDRIVE	399 F
ZELDA	429 F
TUROK 2	429 F

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT | TOTAL

COORDONNÉES

Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal |_|_|_|_|_|

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Expire fin |_|_|_|_|
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

C + 04/ 99

Tél. 04 92 02 06 04
FAX 04 93 20 97 03

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

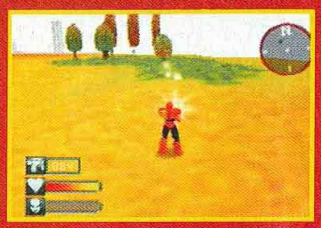
NINTENDO 64

BODY HARVEST

De nouveaux codes pour Body Harvest, le jeu d'action pour nostalgiques de SF façon années 50. Cette fois, c'est la totale... Vous allez pouvoir retailler le héros dans tous les sens (étroit, grand, blanc, noir...) et en plus bénéficier d'avantages comme la possession de toutes les armes, des power-up, des objets ou encore de la Smart Bomb. Bref, plus de raisons pour ne pas le finir. Amusez-vous !

Pour faire fonctionner tous les codes qui suivent, vous devez entrer ICHEAT comme nom de joueur. Les codes s'effectuent pendant le jeu sans la Pause.

POUR AVOIR TOUTES LES ARMES
Pressez : A, Droite, C-Bas, C-Droite, C-Haut, A, Gauche.



POUR AVOIR TOUS LES OBJETS
Pressez : Haut, C-Bas, C-Droite, Z, Haut, Gauche.

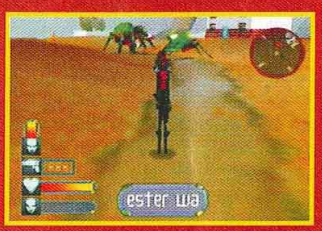
POUR AVOIR UN PETIT PERSO
B, A, C-Haut, A, C-Haut, A.

POUR AVOIR UN MODE PSYCHÉDÉLIQUE
Pressez : C-Bas, Haut, deux fois Droite, C-droite, A.

POUR AVOIR LES POWER-UP POUR LES ARMES
Pressez : C-Bas, C-Haut, Haut, deux fois Z, Gauche, C-Droite.

POUR QUE LES BOSS SOIENT MOINS PUISSANTS
Pressez : Z, deux fois C-Droite, B, Gauche, C-Droite.

POUR TRANSFORMER LES EXTRATERRESTRES EN MUTANTS
Pressez : C-Bas, Haut, deux fois Z, C-Droite, Droite.



POUR ETRE DANSEUR
Bas, Haut, C-Haut, Bas, deux fois C-Droite.

POUR S'AUTODÉTRUIRE
B, Gauche, C-Droite, C-Droite, Bas.

POUR QUE LES EXTRATERRESTRES AIENT DE GROSSES JAMBES
Pressez : Gauche, A, Droite, Bas.

POUR FAIRE LE PLEIN DE CARBURANT ET D'ÉNERGIE
Pressez : Bas, Haut, Droite, A, B, Gauche, C-Droite.

POUR AVOIR UN PERSO NOIR
Pressez : C-Gauche, C-Droite, A, C-Bas, C-Droite, Gauche.

SHOP IN'

crée l'événement !

1560 Frs
ce module publicitaire

01.41.86.16.32

EXPLORA
ACHAT AVOIR ou ESPECES-VENTE
31, Bd des Batignolles 75008 PARIS - Tél : 01 43 87 03 00

NINTENDO 64	NEUF
Zelda	399 F
Rogue Squadron	399 F
Top Gear Overdrive	399 F
Turok 2	399 F
F1 World Grand Prix	369 F
Snowboarding 1080°	369 F
ISS 98	369 F
V-Rally 99	399 F
Fifa 99	TEL

NINTENDO 64	OCCASION
Mission Impossible	199 F
Gt 64	229 F
Nagano	169 F
Top Gear Rally	169 F
Bomberman 64	169 F
Mission Impossible	199 F
Gt 64	229 F
Nagano	169 F
Top Gear Rally	169 F

Banjo Kazooie	229 F
Bomberman 64	169 F

PLAYSTATION	NEUF
Tomb Raider 3	329 F
Akuji	349 F
Wild Arms	299 F
Crash 3	349 F
Fifa 99	349 F
Knockout Kings	359 F

PLAYSTATION	OCCASION
Fifa 98	169 F
Moto Racer 2	229 F
Tenchu	199 F
Time Crisis	119 F
Tomb Raider II	169 F
Alundra	199 F
Metal Gear Solid	249 F
AUTRES et NEWS	TEL

NEWS

Import / Euro
Occasion

Une seule Adresse

www.topgames.fr

1, rue Saint Côme Montpellier
04 67 52 97 05

HEPTACOM

MESSAGE AUX REVENDEURS :

Nous n'avons pas tous les TITRES ...
Nous n'avons pas toujours des prix de la "MORT QUI TUE" ...
Nous ne sommes pas les "CHAMPIONS DE L'UNIVERS" ...

MAIS :

Nous avons du STOCK !
Nous pratiquons de "GOOD PRICES" !
Nous sommes à VOTRE DISPOSITION

ALORS

APPELEZ-NOUS AU

01.48.95.21.16

afin de connaître nos **PRIX** et **DISPONIBILITES** de **JEUX** et **ACCESSOIRES PLAYSTATION, NINTENDO 64 et GBY**

SYSTEM' DISC
GROS · DEMI-GROS · DETAIL
FACILITES DE PAIEMENT

REPARATION DE CONSOLES
NEUF ET OCCASION
ACHAT, VENTE, ECHANGE
PSX, N64, GAME BOY

OUVERTURE D'UN NOUVEAU MAGASIN PARIS 9e

SYSTEM "DISC" VITRY
4, Av. Paul Vaillant Couturier
94400 VITRY SUR SEINE
Tél./Fax : 01 46 82 24 69

SYSTEM "DISC" PARIS 9ème
13, rue de Maubeuge
75009 PARIS
Tél. : 01 40 16 55 62

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS
Ouvert du mardi au samedi 10h à 13h30-14h30 à 19h

Ouverture
d'un nouveau magasin
MAXXI-GAMES
au
7, Bd Voltaire
75018 PARIS
01.49.29.09.53

DEPUIS 1991, votre spécialiste des jeux vidéo
EVRY GAMES
JEUX NEUFS - OCCASIONS
REPRISE - ECHANGES - IMPORT JAP / US
JEUX ET ACCESSOIRES TOUTES CONSOLES
A Evry, près de la poste, sous l'agence France Télécom...
Ouvert tous les jours sauf le dimanche...
Téléphone : 01.60.77.68.95
Playstation - Super Nintendo - Sega - PCCDRom - NINTENDO 64
A bientôt !

MAGASIN
36 rue Gabriel Peri
95600 Eaubonne
01 34 06 00 70

REYM-GAMES
Achat-Vente-Echange

VPC
22 rue M. Berthelot
95210 Saint Gratien
01 34 27 54 76

NINTENDO 64	NEUF
Turok 2	399 F
F1 World Grand prix	399 F
Bomberman Hero	399 F
1080° Snowboarding	399 F
Starshot	349 F
Star Wars Rogue Squadron	399 F
Goldeneye 007	399 F
Zelda	399 F
Air border / V Rally	399 F
Extreme G2 / Zero X	399 F

PLAYSTATION	NEUF
Quake 2	TEL
Metal Gear Solid	369 F
Egypte	369 F
Colony Wars 2	219 F
Fifa 99	359 F
Rival schools	359 F
Toca 2	349 F
Tekken 3 *(version française)*	369 F
Crash bandicoot 3	359 F
Soulblade platinium	189 F
Tomb raider 3	359 F
Tenchu	339 F

NINTENDO GAME BOY COULEUR NEUF	
Game Boy couleur	499 F
Reservoir Rat / Cool Hand	219 F
Turok 2/Les schroumpfs/Zelda	249 F
Montezumas return	219 F
Tetrix DX/Game & Watch gallery 2	189 F

Pour d'autres titres, nous contacter en Neufs ou Occasions Commande sur papier libre.
Frais de port GRATUIT en neuf / 30 F en occasion

STAR GAMES

CENTRALE D'ACHAT :
Rue des Sapins, 1 B 7321 BLATON - BELGIQUE
Tél. : 00 32 - 69 58 01 49 - FAX :00 32 69 58 01 50
REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

MAGASINS :
FRANCE : Galerie du Mail - Cambrai Tél. : 03 27 82 58 93
BELGIQUE : Rue Astrid, 10 - Péruwelz Tél. : 00 32 (0) 69 77 71 66
BELGIQUE : Prochainement Ouverture à Mons

FRANCHISE TRES INTERESSANTE . *Pour tous renseignements*
Téléphoner au 00 32 69 58 01 49

AYATO

VPC : 3, rue Estelle
13001 Marseille
et
41, rue de la République
83140 Six-Fours

Tous les jeux **NEUFS PSX** à **299 Frs***

Toutes les nouveautés **PSX** en **OCCAZ** à **249 Frs***

*Prix VPC seulement

Ayato c'est aussi le plus grand choix de vidéo manga sur la région, le plus grand choix de jeux saturn vf ou jap, le moins cher en N64,SNIN, dreamcast et le top de l'import.

RENSEIGNEMENT :
Tél. : 04 91 55 67 73
Fax : 04 91 55 67 74
email : AYATO@aol.com

NINTENDO 64

SILICON VALLEY

Silicon Valley est très original grâce à son scénario futuriste carrément tiré par les cheveux. Tous ceux qui ont des difficultés à bien saisir les différents objectifs seront contents de tricher et de se balader en complète liberté dans cet univers délirant. Quelques codes plus rigolos renversent l'écran ou transforment l'animal contrôlé en Super Deformed. Le délire, quoi...

Toutes les astuces qui suivent s'effectuent pendant le jeu, sans la Pause. Si c'est réussi, un petit son se fait entendre... Appuyez ensuite sur Pause et quittez la partie, puis faites votre choix dans l'écran de sélection des modes.

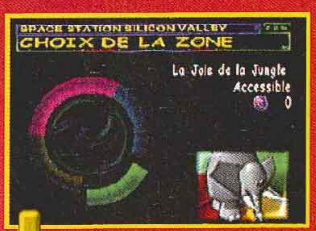
NIVEAUX EN EUROPE
Haut, Bas, L, Z, Bas, Haut, Z, Bas.

Si c'est réussi, à vous tous les stages de l'Europe.

NIVEAUX DE GLACE
Haut, Bas, Z, L, Bas, C-Droite, Z, Bas.

Et voilà, les niveaux de glace sont disponibles.

NIVEAUX DE LA JUNGLE
Haut, Bas, L, Z, Bas, C-Gauche, Z, Bas.



Dans la jungle, la terrible jungle...

NIVEAU FINAL
Haut, Bas, L, Z, Bas, Droite, Z, Bas.

C'est la lutte finale....

POUR AVOIR UNE VUE DE TRAVERS
Haut, L, Z, Bas, Gauche, Z, Bas, Haut.

La caméraman a forcé sur la Kro.

POUR AVOIR UNE CAMÉRA À L'ENVERS
L, Bas, Z, L, Bas, Haut, L, Gauche.

Renversez votre téléviseur !

POUR AVOIR UN PERSO SD
Z, Bas, Haut, L, Droite, L, Gauche, Droite.

Un perso à regarder à la loupe !

POUR AVOIR LE STAGE BONUS
Attention ! ce code s'effectue dans l'écran de sélection des niveaux sur le niveau "Fat Bear Mountain".

Si c'est réussi, le niveau bonus apparaît au bout des niveaux en Europe. Il vous ouvre les combats aériens.

NIVEAUX DU DÉSERT
Haut, Bas, L, Z, Bas, Gauche, Z, Bas.

Les niveaux du désert se terminent par un combat contre un kangourou plutôt sympa.

DREAMCAST

SEGA RALLY 2 (JAP)

Sega Rally est tout simplement sublime. Graphiquement, il est très proche de l'arcade et la maniabilité est très souple grâce au pad analogique, bref c'est un régal. Vous allez pouvoir jouer les dix années du Championnat, avoir toutes les voitures et toutes les courses... En plus, les codes sont faciles à réaliser !

Toutes les astuces qui suivent s'effectuent sur l'écran-titre (Press Start) et avec le pad analogique. Un son retentit quand c'est réussi.

POUR FINIR PREMIER TOUTES LES ANNÉES DU CHAMPIONNAT
Tapez : Haut, Gauche, Bas, Droite, B, A , B, Droite, Bas.

POUR AVOIR TOUTES LES VOITURES
Tapez : Haut, Bas, Haut, B, A, Gauche, B, B.

SUNRISE IMPORT

Standard :
Du lundi au vendredi 10 h 00 / 19 h 00
14, rue des Messageries - 75010 PARIS
TEL : 01. 47 70 27 04 FAX : 01. 47 70 27 06
WEB : sunrise-import.com
E-mail : sunrise@magic.fr

JEUX D'IMPORT UNIQUEMENT !
Version Japonaise et Américaines

IMPORT :
LA NOUVELLE CHASSE AUX SORCIERES !

Suite à l'interdiction de la "DREAMCAST",de ces jeux et accessoires en version Japonaise par Sega France, nous tenions à signaler notre plus profond mécontentement ainsi que celui de nombreuses boutiques à travers la France qui, de ce fait, se sentent lourdement pénalisées ainsi que leurs clients.
Nous pensons qu'il s'agit là d'une décision arbitraire prise avec une totale méconnaissance du marché des jeux vidéo en France et d'une profonde négligence du consommateur passionné par l'import.
Pour avoir répondu à la demande de nombreux passionnés, nous avons été assigné en justice et nous tenions à remercier tous les gens qui nous soutiennent dans ce combat !

PLAYSTATION JAP :

THE KING OF FIGHTERS 98	489 F
SAGA FRONTIER 2	549 F
COTTON ORIGINAL	399 F
SUPER ROBOT WARS F	549 F
RISING ZAN	489 F
GALLOP RACER 3	489 F
FINAL FANTASY COLLECTION	TEL
FINAL FANTASY VI	399 F
MYSTIC ARK (ENIX)	549 F
CHOCOBO RACING	489 F
FAVORITE DEAR	489 F
AIR RACE CHAMPIONSHIP 2	489 F
ATHENA (SNK)	489 F
SOUL HACKERS	489 F
THE ADVENTURE OF LITTLE RALF	489 F
STREET FIGHTER ZERO 3	489 F
BLOODY ROAR 2	489 F
ERETVAJU	489 F
DEEP FREEZE	489 F
HARD EDGE	489 F
THE LAST BLADE	489 F
ETC...	

KOF '98

SAGA FRONTIER 2

ATHENA (SNK)

Final Fantasy VIII

Eretvaju

Bloody roar 2

Street fighter zero 3

POCKET STATION
TEL

PLAYSTATION US :

LEGEND OF LEGAIA	399 F
LUNAR SILVER STAR STORY	TEL
AMERICAN DEER HUNTER	399 F
MONSTER SEED	399 F
NEED FOR SPEED IV	399 F
CLOCK TOWER 2	399 F
ROLLCAGE	399 F
DEAD IN THE WATER	399 F
STREET SKATER	399 F
SYPHON FILTER	399 F
GUARDIAN'S CRUSADE	399 F
SILENT HILL	TEL
ETC...	

NEO GEO

LAST BLADE 2 . CD - 399 F
KOF'98 Ver. CD - 399 F
(Inclu un calendrier)
FATAL FURY REAL BOUT 2 - 329 F

LAST BLADE 2 cart. - 1690 F
KOF'98 Cart. - 1690 F
NEO GEO CUP 98 - 1690 F
KOF'94, 95, 96, 97 - Tel
SUPER TAG BATTLE - sur commande
DOUBLE DRAGON - sur commande
AERO FIGHTERS 2 - 1250 F neuf ETC....

Faites modifier votre console pour avoir accès à toutes les options MVS !
PUCE : TEL

NEO GEO POCKET couleur

CONSOLE - TEL
KOF R-2
POCKET TENNIS 2
LINK PUZZLE 2
THE CHAMPION BASEBALL
NEO CHERY MASTER
MASTER OF SHOUGI
BASEBALL STAR
DRAGON WILDS
CRASH ROLLER POCKET
NEO GEO CUP 98 +
POCKET FISHING
ETC...

KOF R-2

POCKET TENNIS 2

SHOPPING

GUIDE US - 149 F
- Brave fencer musashiden
- Metal gear
- Parasite eve
- Xenogears
- Tekken 3
- Breath of fire 3
- Megaman legend
- Resident evil 2

Etc...

Calendrier KOF format CD - 99 F
Calendrier Samourai Shodown 2 64 - 99 F
Tapis de souris Samourai - 99 F
Postcard Samourai - 69 F
Figurines King Of Fighters (Mai Iori, Terry
Goodies POCKET PICKATCHU - Tel
Porte-clef - 129 F le paquet
(KOF, Tekken 3, Virtua Sega girl)
Porte-clef GODZILLA - 29 F
Etc...

VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT TEL : 01. 47 70 27 04

SATURN

STREET FIGHTER ZERO 3 - TEL
DUNGEONS&DRAGONS COLLECTION - 449 F
LANGRISSER TRIBUTE - Tel
SHINNING FORCE 3 sc. 1, 2, 3 - 349 F
THUNDER FORCE V collection - 299 F
PRINCESS CROWN - 379 F
COTTON 2 - 349 F
MARVEL VS STREET FIGHTER - 399 F
NADESICO 2 -449 F
RADIANT SILVERGUN - 399 F
GRANDIA MEMORIAL PACK - 399
CAPCOM GEN. VOL 1, 2, 3, 4, 5 - 39
ACTION REPLAY PLUS - 199 F
RAM 4 MEGA - 159 F

N'hésitez pas à nous demander d'anciens titres !
Nous pouvons les commander !

Tous les noms, marques et logos utilisés sont COPYRIGHT par leurs propriétaires respectifs.
Tous les prix sont révisables sans préavis

Bon de commande à retourner à : SUNRISE, 14 rue des Messageries 75010 PARIS

Mode de paiement :

- CHEQUE à l'ordre de SUNRISE
- CB n° ... ... exp : ... ... / ... ...
- MANDAT POSTAL

Frais de port :
- 35 F 48 H Collissimo
- 80 F 24 H Chronopost

DESIGNATION ARTICLE	QUANTITE	MONTANT
	TOTAL	

NOM, PRENOM :
ADRESSE :

CODE POSTAL :
TEL :
Obligatoire pour les CB

VILLE :
Signature des parents :
(pour les personnes mineures)

ECLECTIC
Video Games

Tous les avantages de la puce sans ouvrir votre PSX !

Fonction Cheat - Code 100% compatible avec tous les codes "dispo"

l'ultime accessoire "2 en 1" à un PRIX DEFIANT TOUTE CONCURRENCE !

Hotline: France: 00 32 2 731 10 96
Belgique: 02 731 10 96

La Playstation est une marque déposée par Sony Computer Entertainment Ltd.
Le Game Enhancer n'est pas un produit "officiel" Sony.
Eclectic Vidéo Games n'est affilié ou soutenu par aucune de ces sociétés.

Gagnez au 08 36 68 87 82

Toute l'actu du jeu vidéo !

Le code 007

3615 007GAMER

a une mission : vous fournir des trucs & astuces, coûte que coûte ! Et vous faire gagner les Meilleurs Jeux et Consoles, tous les jours !!!

08 36 68 87 82

© 123 Films - EUFRACOM

WWW. ABSOLUTE GAMES .COM
VPC 03 80 46 60 60 VPC

KIT DE MODIFICATION
PASSEZ TOUS VOS CD
En couleur et avec le son dolby surround*... ou dolby prologic* et une sortie vidéo spéciale pour les nouveaux Pistolets! Sur votre Playstation...
135 frs avec RGB Port Compris !

OU

SANS OUVRIR LA CONSOLE
Avec le "GAME ENCHANCER"
Ce boitier offre les mêmes fonctions que l'ActionReplay CD et permet le PASSAGE DE TOUS VOS CD !!
199 frs avec RGB
149 frs sans RGB Port Compris !

Avec notice
Avec Notice

NEW! XPLORER 299 Fr
XPLORER CABLE & LOGICIEL COMPRIS !!

Compatible ActionReplay & GameShark Pc-Comm intégré! Trichez dans tous vos jeux (Levels,Vies,Bonus).Admirez des écrans en haute résolution.Récupérez des images en hautes résolution. Trouvez vous même vos codes(Pc) Sauvez vos memory card sur disk dur (Pc).Gérez votre carte memoire.Visionnez les sequences vidéos etc etc...

SCORPION NEW! 199 Fr Port compris!
ERAZER 249 Fr
Pistolets vibrants compatibles avec tous les jeux y compris TimeCrisis ou DieHard,TirsAutos,Second bouton etc.

CARTE MEMOIRE SONY & BOITE DE RANGEMENT 69fr

REVENDEURS CONTACTEZ NOUS !
Cable Rgb, Action Replay "GameEnchancer"... aux meilleurs prix
VISITEZ NOTRE SITE INTERNET
A renvoyer à ABSOLUTE 10 Place Centrale 21800 QUETIGNY

NOM _____ PRENOM _____
ADRESSE _____
CODE POSTAL _____ VILLE _____
Article _____ Prix _____
Article _____ Prix _____

Passez commande par Téléphone avec votre Carte Bleue ou par Courier sur papier libre.
TOTAL _____ + Port selon votre commande téléphonez nous !

Annule la garantie dans la limite des stocks dolby selon votre équipement. Infos revisables sans préavis toutes marques déposées. Photos non contractuelles

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR
CONSOLES +

SERVICES PLUS

REVENDEURS,
VOUS VOULEZ FAIRE DE LA PUB POUR VENDRE FACILEMENT DES JEUX, DES CONSOLES, DES ACCESSOIRES...

APPELEZ-NOUS
Caroline SAINT BLANCAT
VOUS Y AIDERA, AU
01.41.86.16.32

RCS Nanterre B 404 944 894

RCS Nanterre B 404 944 894

Il y en a qui ont de la chance ! C'est vrai ; quoi ! Mario passe sa vie à sauver la princesse des griffes de l'infâme Bowser, Link à lui aussi sa petite amie, mais, moi, rien ! A mon âge, j'aurais déjà dû libérer une bonne trentaine de princesses, au moins... Eh bien, que dalle, rien ! Pourtant, c'est pas les princesses qui manquent au royaume. Il y a bien eu la princesse Gilberte Lacnée, l'an passé, mais elle a oublié d'être belle le jour où elle est née celle-là ! Et puis le sport, c'est pas son truc non plus ! 110 kilos de gras et de bigoudis... Le modèle idéal pour Botéro, mais pas pour moi, Bomboy ! Aidez-moi, envoyez vos (jeunes et jolies) princesses à mon secours. Merci d'avance.

Bomboy, Botéro, même combat

VAINQUEUR DU MOIS

Le grand vainqueur du mois est un jeune homme de 17 ans, Grégory Bouygues. Il habite La-Londe-les-Maures dans le Var. Son dessin est vraiment très réussi. J'ai beaucoup apprécié la qualité et la justesse des traits et la grande ressemblance des personnages dessinés : AHL est terrible, tout comme Bill Clinton et Lara Croft. Même s'il s'est fait aider par Christophe D., pour la peine qu'il s'est donnée, Grégory remporte un abonnement gratos à Consoles+. Tu le crois ça ? Wouais !

BALÈZE LEFORT

Q *Bertrand Lefort (vinbert@club-internet.fr) a bientôt 18 ans. Voici ce qu'il m'écrit : "Je suis abonné à votre excellent magazine. J'ai plusieurs questions à poser. 1/ Est-ce que tous les jeux Dreamcast seront adaptés sur PC ? 2/ Est-il normal de ne pas avoir encore récupéré ma carte-mémoire après avoir participé au concours Tekken 3 ?"*

R Salut Bertrand. 1/ Il est très difficile de te dire si tous les jeux Dreamcast sortiront sur PC. Mais une chose est sûre, les plus gros titres seront adaptés. On sait déjà que Sega Rally 2 est en cours d'adaptation. Les éditeurs japonais se réjouissent de cette aubaine et vont rapidement convertir leurs jeux Dreamcast sur PC. L'inverse est aussi vrai : certains jeux PC seront portés sur Dreamcast. Par exemple, Ubi Soft annonce l'adaptation prochaine de Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 sur Dreamcast. Le jeu est identique à la version PC ; tout comme Speed Busters, un autre jeu de Ubi Soft. De nombreux éditeurs feront de même (GT Interactive va adapter Unreal). Je pense qu'à la sortie de la console en France, nombre de jeux d'éditeurs-tiers adaptés du PC seront disponibles pour cette console. 2/ A mon avis, ta carte doit être perdue dans un tiroir chez Sony ! Le concours est terminé depuis plusieurs mois, tu aurais déjà dû récupérer ta carte-mémoire ! Envoie une lettre à Sony en leur demandant de te rendre ta carte-mémoire ou de t'en offrir une nouvelle.

HUSSEIN ET SAUF

Q *Hussein n'a aucune question à me poser ! Mais il me demande quand même une chose :"Je sais que c'est la première fois que je vous écris, mais je voudrais bien correspondre avec un(e) mordu(e) de l'informatique et des jeux vidéo (en particulier de Tomb Raider) par email. J'attends votre courrier avec impatience." Même chose pour Frédéric Vetu.*

R Si vous êtes fan de Lara Croft, ou tout simplement de jeux vidéo, voici l'adresse email de Hussein : A.Fakih@odaci.net et celle de Frédéric : the.boss@Caramail.com

FILIPPI GONZALES

Q *François Filippi (people@wanadoo.fr), un autre abonné à Consoles+, a quelques questions à me poser : "1/ Est-ce que Gran Turismo 2 est prévu, si oui, à quelle date ? 2/ La Dreamcast vaut-elle vraiment le coup ou vaut-il mieux attendre une éventuelle Playstation 2 ?"*

R Salut, François. 1/ Si tu lisais Consoles+ régulièrement, tu saurais déjà que Gran Tursimo 2 est prévu. Nous n'avons pas encore vu le jeu tourner devant nos yeux, mais Sony nous a fait parvenir une fiche technique du produit ainsi que quelques écrans. Il est donc encore trop tôt pour te donner plein de détails. Tout ce que nous savons, c'est que le jeu comportera bien évidemment de nouveaux circuits, dont certains sur des chemins de terre. On sait maintenant qu'il y aura des voitures européennes et que le jeu comportera pas moins de 400 véhicules différents.
La date de sortie en France n'est pas encore arrêtée. Je pense qu'il sera disponible pour Noël prochain (et certainement pour l'été au Japon).
2/ Vous êtes très nombreux à vous poser cette question. Il est impossible d'y répondre. Tout d'abord, la Dreamcast n'est pas disponible en version officielle en France. De plus, Sega en a interdit la vente en import. Quant à la Playstation 2, elle n'existe pas encore. Seuls quelques développeurs de jeux, comme Ubi Soft, possèdent actuellement un kit de développement et savent de quoi la console est capable. Difficile dans ces conditions de te conseiller quoi que soit.
Par contre, quand nous en saurons plus sur la Playstation 2, nous pourrons comparer les capacités techniques des deux consoles... et les jeux qui tournent dessus. Car ce qui compte, c'est les jeux, pas les machines.

BOB, D… LA RAY…

Q *Bob, a… questio… Comme… commencement… console 32 bits… elle pas rencon… jeux sur cette … sous forme de … cartouche ? 2/ … contenance d'u… CD de jeu vidéo… Nintendo a-t-il… support cartou… support CD ? Le… présentent-elle… rapport au CD … il permis de rel… Nintendo 64 à t… 5/ Pourqui n'ex… démos jouables…*

R Salut … D'El Pu… Cantin… je t'appelle Bo… difficile de te d… Virtual Boy n'a … marché. Bien … soit une 32 bits… n'étaient pas à… espérances. Ce… de 3D et de reli… réussie, mais jo… seule couleur (… moins foncée … l'idéal ! Je peux… que la console…

parvenir
u produit
rans. Il est
pour te
s. Tout ce
st que le jeu
emment de
nt certains
erre. On sait
a des
et que le
oins de 400

rance n'est
e pense qu'il
Noël
nent pour

breux à
stion. Il est
dre. Tout
t n'est pas
officielle en
en a
port.
2, elle
Seuls
rs de jeux,
sèdent
e
vent de quoi
e. Difficile
le te
it.
us en
aystation 2,
arer les
des deux
qui
ce qui
, pas les

BOB, DIT JOSÉ DE LA RAYA...

Q *Bob, a une foule de questions à me poser. Commençons par le commencement : "1/ Pourquoi la console 32 bits de Nintendo n'a-t-elle pas rencontré le succès ? Les jeux sur cette console étaient-ils sous forme de CD ou sous forme de cartouche ? 2/ Quelle est la contenance d'une cartouche ou d'un CD de jeu vidéo ? 3/ pourquoi Nintendo a-t-il préféré utiliser un support cartouche plutôt qu'un support CD ? Les cartouches présentent-elles un avantage par rapport au CD ? 4/ Le jeu Zelda a-t-il permis de relancer les ventes de Nintendo 64 à travers le monde ? 5/ Pourqui n'existe-t-il pas de démos jouables sur Nintendo 64 ?"*

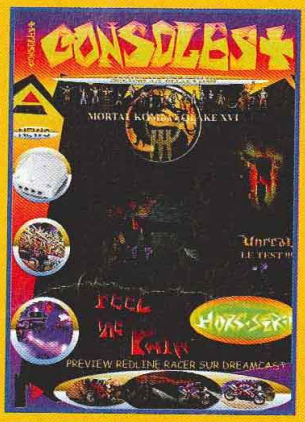
R Salut José De La Raya D'El Pueblo De La Casa Cantina. Tu permets que je t'appelle Bob ? 1/ Il est très difficile de te dire pourquoi la Virtual Boy n'a jamais vraiment marché. Bien que cette console soit une 32 bits, les graphismes n'étaient pas à la hauteur des espérances. Certes, l'impression de 3D et de relief était très réussie, mais jouer avec une seule couleur (le rouge) plus ou moins foncée n'est pas vraiment l'idéal ! Je peux aussi te garantir que la console donnait rapide

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
OU ÉCRIS TON COURRIER
SUR LE 3615 TCPLUS

ment mal au crâne : après 20 minutes de jeu, c'était aspirine obligatoire. Les jeux, étaient sur une cartouche à peine plus grosse que celles pour Game Boy. 2/ La contenance d'un cartouche de jeu est variable. On trouve un peu de tout. A l'époque de la Nes, la contenance maxi d'une cartouche était de 256 ko. De nos jours, sur la Nintendo 64, on peut arriver à des cartouches de 32 Mo (soit à peu près 128 fois plus !). Un CD Playstation contient 650 Mo (soit presque 20 fois plus qu'une cartouche de 32 Mo). Mais les jeux Playstation n'utilisent jamais toute la place disponible.
Les CD de la Dreamcast contiennent, quant à eux, environ 1 Go (1 giga-octet = 1 024 méga-octet) de données. 3/ A l'époque, les lecteurs de CD-Rom étaient lents et Nintendo a toujours voulu que les joueurs s'amusent tout de suite sans attendre une éternité devant leur écran avant que le jeu ne soit chargé en mémoire. Tu branches ta Nintendo 64, et hop ! tu joues. En plus, ce support ne facilite pas le piratage domestique. 4/ C'est incontestable ! Prenons les Etats-Unis : Nintendo pensait vendre 1 million de jeux entre novembre et Noël. Il a vendu près de 3 millions de cartouches rien que pour Zelda !
En France, les 80 000 pièces mises en vente la première semaine sont parties immédiatement. Idem pour les 120 000 cartouches livrées la semaine suivante ! Au Japon, on estime les ventes de Zelda à 1 300 000 exemplaires (le seul jeu sur N64 à s'être vendu autant et aussi vite en deux mois !). Grâce à ce titre, Nintendo est désormais n°1 au Japon.
5/ Il n'existe pas de démos jouables sur Nintendo 64 tout simplement parce que produire une démo sur cartouche coûte trop cher : il faut acheter de la mémoire en quantité ! Sur Playstation, une démo coûte moins de 10 francs à produire.

JOEL PFULG (FRIGOURG, SUISSE).

UN PETIT SUISSE SUR LE NET : JOELPFULG@HOTMAIL.COM



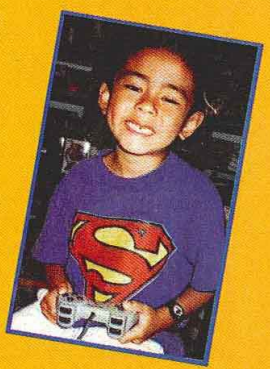
ANNE ONYME, ENVOYÉ PAR EMAIL.

MORTAL DESSIN III.

?? OGIER, ENVOYÉ PAR EMAIL.

UNE IMAGE DE SAINTE AISE ?

SUPER RAYMOND, 6 ANS.



L'ARTISTE LE PLUS JEUNE DE CONSOLES+.

LE PRIX D'EDDY KACE

Je pensais qu'il n'y avait pas plus gore que le Panda. Eh bien, je me suis planté grave ! En fait, il semblerait que le jeune Ludovic Gey et son copain Stéphane soient de la pire espèce ! Les dessins qu'ils m'ont fait parvenir étaient accompagnés de gadgets immondes : un œil baignant dans son liquide lacrymal et du jus de cervelle froid et visqueux. Moi j'ai adoré. Juliette, notre secrétaire, s'est évanouie... Chacun son truc !
En tout cas, Ludovic et son pote recevront le prochain Consoles+ dédicacé par toute l'équipe avec, en cadeau, une crotte de nez du Panda sous plastique. Collector !

MINITEL EST PRIS...

Q *Fabrice Boulin communique avec moi par minitel (fboulin@minitel.net) ! J'hallucine ! Voici ce qu'il me demande : "1/ Nintendo peut-il réellement vendre son jeu de combat Smash Brothers, car il risque de se planter, non ? 2/ Je voudrais savoir quelle est l'utilité réelle de la carte-mémoire sur Nintendo 64, vu qu'on peut sauvegarder sur les cartouches."*

R Salut Fabrice. 1/ Tout d'abord, il faut que tu saches une chose : Nintendo est la compagnie qui a le plus gagné d'argent en 1998. Loin devant Sega et Sony. Quand on vend des millions de jeux Zelda, des millions de Pocket Monsters et des millions de Game Boy, on est certain de s'en mettre plein les poches et on peut se permettre de vendre des jeux comme Smash Brothers. Le jeu en lui-même n'est pas mauvais, il a été noté 88% (C+86), et je suis certain qu'il trouvera son public. Tu sais, la plupart des jeux qui sortent en ce moment s'adressent aux adolescents ou aux jeunes adultes. Alors, pour une fois qu'on pense aux plus jeunes... 2/ La cartouche mémoire est très utile pour sauvegarder les jeux qui ne possèdent pas de mémoire interne.
Tous les jeux Nintendo possèdent une pile de sauvegarde interne dans la cartouche de jeu (Mario 64, Zelda 64, Pilotwings 64, Banjo & Kazooie...), ce qui n'est pas le cas des jeux produits par les éditeurs-tiers. Duke Nukem, Doom 64 ou Quake 64 par exemple, nécessitent une cartouche-mémoire pour que tu puisses sauvegarder tes parties.

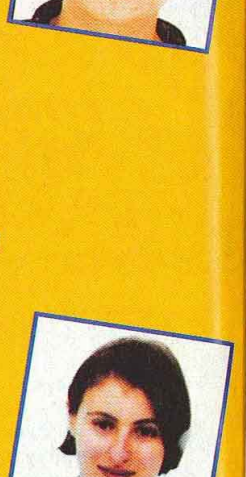
DE BONNE FOI

Q *Franck Bonnefoy a un énorme problème : "1/ Voilà, j'ai très envie d'acheter une Nintendo 64 pour jouer à Zelda mais le vendeur à qui j'ai demandé conseil m'a répondu que tous les jeux qui sortent simultanément sur Playstation et Nintendo 64 sont de meilleure qualité sur Playstation. 2/ Toujours sur sa lancée, il m'a annoncé que la Saturn a une technologie qui explose celle de la Nintendo 64. 3/ Pour conclure, il m'a affirmé que Nintendo va bientôt mordre la poussière avec l'arrivée de la Dreamcast et de la Playstation 2. Aide-moi !"*

R Salut Franck. Tu es de bonne foi, je n'en doute pas. Par contre, il faudrait que tu me donnes le numéro de téléphone de ton revendeur, j'aimerais bien lui faire goûter le tranchant de ma hache. Si tu as envie de jouer à Zelda 64, achète-toi une Nintendo 64 ! Ce jeu n'a aucun équivalent sur aucune autre console ! Il est unique en son genre. Il en est de même pour la plupart des jeux faits par Nintendo, ou sous licence

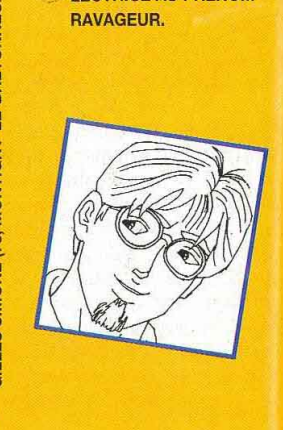
LE ROI DU TRUCAGE ET DU COLLAGE.

MATHIEU BELLUTEAU (92, MEUDON-LA-FORET).



JE CROYAIS QU'ON PORTAIT LES VALISES, PAS LES VALENCES...

LOUIS COTE (26, PORTES-LES-VALENCES).



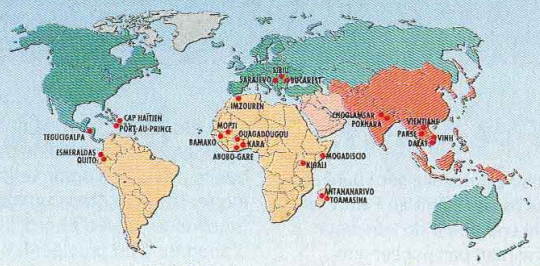
UNE RAVISSANTE LECTRICE AU PRÉNOM RAVAGEUR.

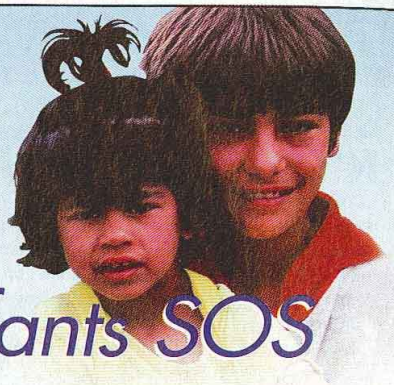
ANGÉLIQUE BERTOLI (73, ALBERTVILLE).

SIMONÉ, C'EST PAS UN TYPE DU PSG, ÇA ?

GILLES SIMONÉ (78, MONTIGNY-LE-BRETONNEUX).

Villages d'enfants sos de france

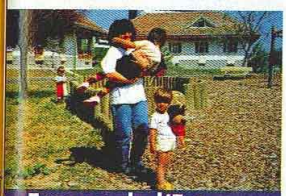




Parrainez un village d'enfants SOS

Amérique latine

Afrique



Europe de l'Est

Asie

Madame, Monsieur,

Partout dans le monde, des enfants orphelins, abandonnés, en détresse, ont besoin de vous, de votre aide, de votre tendresse. La meilleure façon de les aider est de **devenir marraine ou parrain d'un village d'enfants SOS.**

Pourquoi ?

Le parrainage est un soutien régulier apporté à l'un des 24 villages d'enfants SOS qui accueillent plus de 3 000 enfants dans 17 pays.

Un village d'enfants SOS est un vrai village, intégré à la région, construit dans le style du pays. Il y a une école, un dispensaire, un centre de formation ouverts à tous les habitants des environs. Chaque village comprend 10 à 15 maisons hébergeant 10 enfants. Dans chaque maison, une maman SOS, aidée d'une tante SOS, s'occupe des enfants. Les enfants ont ainsi une **vraie vie de famille,** avec des frères et des sœurs. Ils sont élevés dans leur culture, leurs traditions, par des personnes recrutées et formées localement.

Votre parrainage sert à payer les besoins des enfants : leurs soins médicaux, leur nourriture, leurs vêtements, leur scolarité, puis leur formation professionnelle.

Pour qui ?

Dès réception de votre dossier de parrainage, vous pouvez choisir de parrainer un village d'enfants en Afrique, en Amérique latine, en Asie ou en Europe de l'Est, selon votre souhait.

Combien de temps ?

Accueillis dès la petite enfance dans un village SOS, les enfants y vivent jusqu'à leur majorité. Bien sûr, la vie du village continue après leur départ. Le premier village d'enfants SOS vient de fêter ses 50 ans ! C'est pourquoi le parrainage d'un village est la manière **la plus efficace** d'aider sur la durée. Cependant, vous pouvez, bien sûr, interrompre votre parrainage quand vous le désirez.

Comment ?

Vous recevez régulièrement des nouvelles, des photos, du village que vous parrainez. Une "Lettre aux marraines et parrains" vous informe de tout ce qui se fait grâce à vous dans votre village.

Quatre fois par an, notre revue "Villages de Joie" vous tient au courant de toutes nos actions auprès des enfants.
Si vous avez l'occasion de vous rendre sur place, vous serez toujours accueilli(e) très chaleureusement et vous pourrez mesurer **l'utilité de votre soutien.**

Combien d'argent ?

Parrainer un village d'enfants SOS représente un soutien financier de 150 F par mois, soit 1800 F par an. Mais vous recevez votre reçu fiscal annuel qui vous permet de déduire de vos impôts **60%** de vos versements. Ainsi, votre parrainage ne vous revient en réalité qu'à 720 F par an après déduction, soit **60 F par mois seulement !**

La joie des enfants n'a pas de prix. Donnez-leur une chance. Rendez-leur le sourire.

Tendez-leur la main.
Ils vous attendent.
Ils ont besoin de vous.
Répondez-moi vite !

"Pour eux, merci de remplir et de me retourner dès aujourd'hui votre Bon de Générosité ci-dessous."
Isabelle Auzias, Responsable des parrainages Villages d'Enfants SOS

Villages d'enfants sos de france

BON DE GÉNÉROSITÉ

À adresser à : ***Isabelle AUZIAS*** - **Villages d'Enfants SOS de France**
6, Cité Monthiers - 75009 PARIS

COMITÉ DE LA CHARTE donner en confiance

☐ OUI, **je souhaite parrainer un village d'enfants SOS en :**

☐ Amérique latine ☐ Afrique
☐ Europe de l'Est ☐ Asie

Veuillez trouver ci-joint mon premier versement de 150 F (qui ne me revient qu'à 60 F par mois après déduction fiscale). Merci de me faire parvenir mon dossier de parrainage.

☐ Je préfère soutenir Villages d'Enfants SOS en faisant un don par chèque de :

☐ 100 F ☐ 250 F ☐ 500 F ☐ Autre : .....F

Je recevrai plus d'informations sur Villages d'Enfants SOS

Merci de m'adresser mon reçu fiscal qui me permettra de déduire de mes impôts 60% de mon don.

1200 PVCP

● **Je joins mon règlement par chèque :**

☐ Bancaire ☐ Postal

à l'ordre de **VILLAGES D'ENFANTS SOS Actions monde**

Voici mes coordonnées :

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code postal |_|_|_|_|_|

Ville : .....

Un grand merci au journal qui, par son aide, nous permet d'agir plus efficacement.

Pour tout droit d'accès et de rectification, s'adresser à Villages d'Enfants SOS.

GRAND M 03898

N'OUBLIEZ PAS

- D'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo, elle sera publiée dans le magazine, avec vos œuvres. Ceux qui ressemblent au Panda au réveil, ou à Niiico devant un peigne, enverront une photo de leur sœur (au réveil si ça les amuse). Autre chose : on ne peut pas publier les dessins trop grands ! Inutile donc d'envoyer dès mètres carrés de peinturlure, soyez raisonnable.
- De m'envoyer vos dessins sur disquette PC ou Macintosh enregistrée aux formats JPEG, TIFF ou PICT. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.
- Que Niiico (chauve qui peut !) s'occupe de me passer les questions que vous me poser par email. J'y répondrai de la même manière qu'au courrier traditionnel. Envoyez vos questions à l'adresse suivante : ngavet@emapalpha.fr

Nintendo. On ne verra jamais de Mario ni de Zelda chez Sony, c'est comme ça ! L'argument de ton revendeur est bidon ! Ne te laisse pas impressionner. Si tu avais voulu jouer à des jeux Playstation, tu aurais choisi une Playstation, non ? Avec la N64, tu pourras t'amuser à Mario Kart, F-Zero X, Banjo & Kazooie, 1080° Snowboarding, Yoshi Story, Rogue Squadron et bien d'autres jeux à venir, tout aussi géniaux, et uniquement sur N64. 2/ Ainsi, la Saturn aurait une technologie qui exploserait la N64... c'est une très bonne nouvelle, ça ! Et elle est où la Saturn ? Ah bon, y en a plus ? 3/ Pour répondre à ce dernier argument, et comme je le disais plus haut, Nintendo est la firme qui a gagné le plus d'argent l'an passé ! Ce n'est pas pour rien. Nintendo n'a pas le même cœur de cible que Sony, et quand Nintendo vend plusieurs millions de jeux Zelda 64, il gagne plus d'argent que lorsque Sony vend plusieurs millions de Gran Turismo. Une chose est certaine, cependant, c'est que la N64 n'a pas réussi à percer autant auprès des "hard core gamers" (les malades des jeux vidéo) que la Playstation. Mais il ne faut pas pour autant enterrer Nintendo, loin s'en faut ! Quant à la Dreamcast, c'est une excellente console... qui ne sera pas disponible avant la rentrée.
Et pas question de jouer à Zelda dessus...

STÉPHANIE DE MONACO !

Q *Nicolas Ducret, à ne pas confondre avec un certain Ducruet de la Côte-d'Azur, me pose quelques questions sur la Dreamcast : "Grâce à son modem, j'ai l'intention de me connecter à Internet. Mais je voudrais savoir si la connexion à Internet par France Telecom permet de surfer sur des sites étrangers (Amérique et Japon, par exemple) pour le prix d'une communication locale."*

R Salut Nicolas. Vous êtes nombreux à vous poser la question. Quand tu vas sur Internet et que tu visites des sites étrangers, américains, japonais, suédois... tu ne paies que le prix d'une communication locale. Voici en gros comment ça fonctionne. Tout d'abord, il faut s'abonner à un provider (un prestataire de services). Ils sont de plus en plus nombreux en France. Parmi les plus célèbres, tu as Imaginet, Club Internet, AOL ou encore Wanadoo. Chaque mois, tu paies une somme en fonction de l'abonnement que tu as choisi : cela peut être 50 F par mois pour 5 heures de connexion ou 140 F par mois pour une connexion illimitée. Voici pour l'abonnement avec ton provider. Mais, attention, cet abonnement ne comporte pas le prix des communications ! En effet, il faut payer les communications entre ton ordinateur (et prochainement ta Dreamcast) et le centre téléphonique de ton provider. Actuellement, les tarifs de France Telecom sont, en heure creuse, de 18 F par heure pour une communication locale. Où que tu habites en France, il existe un provider proche de chez toi. Ce qui t'évite de payer de lourdes charges de communication. Une fois que tu es connecté sur le net, tu peux aller sur des sites américains, japonais, papous ou même canadiens en toute liberté. Tu ne paieras pas plus cher en allant sur un site américain qu'en allant sur un site français : c'est ton provider qui s'occupe d'acheminer les données entre les différents sites que tu visites et ton ordinateur. Tu peux donc te connecter sur des sites étrangers sans pour autant payer une note de téléphone hallucinante. Mais tout ça, c'est valable pour les ordinateurs.
Pour ce qui concerne la Dreamcast et son Modem, on ne sait pas grand-chose. Peut-être que Sega deviendra lui-même son propre provider.

RING PARADE

Q *Thomas Loiseau, surfe non-stop sur le net. Voici ce qu'il me dit : "J'ai trouvé sur Internet des plans pour "overclocker" ma Nintendo 64.*
Est ce que tu crois que ça vaut le coup (moins de ralentissements) ? De même, j'ai trouvé des plans pour sortir les 3 broches RVB du processeur vidéo afin d'avoir une bien meilleure image, mais ça ne passe pas sur une N64 Pal. Connais-tu la parade ?"

R Salut, Thomas. Il est déconseillé de bidouiller soi-même sa console. A l'époque de la Nes, par exemple, il etait facile de faire quelques soudures sur la carte-mère de la console : les circuits imprimés étaient très grossiers et pas aussi minuscules que ceux utilisés aujourd'hui. "Overclocker" une Nintendo 64 n'est vraiment pas une bonne chose à faire. Peut-être que les jeux tourneront plus vite, mais je doute que ta console survive bien longtemps à un tel régime. Et puis, tu peux dire adieu à ta garantie ! Même remarque pour le câble RVB. Si ta télé dispose d'une prise S-VHS, ou S-Video, je te conseille d'acheter une prise vidéo à cette norme. La qualité de l'image n'en sera que meilleure. En ce qui concerne ton problème, je ne peux sincèrement pas t'aider. Tout ce que je sais, c'est que les éleveurs recommandent Pal...

POUR JOINDRE BOMBOY TOUS LES JOURS ! TAPE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23 F/MIN)

Enquête :
50% des chiens et des chats sont trop gros
30 Millions d'Amis vous aide.

BOIRE EVAN ET MAIGRIR

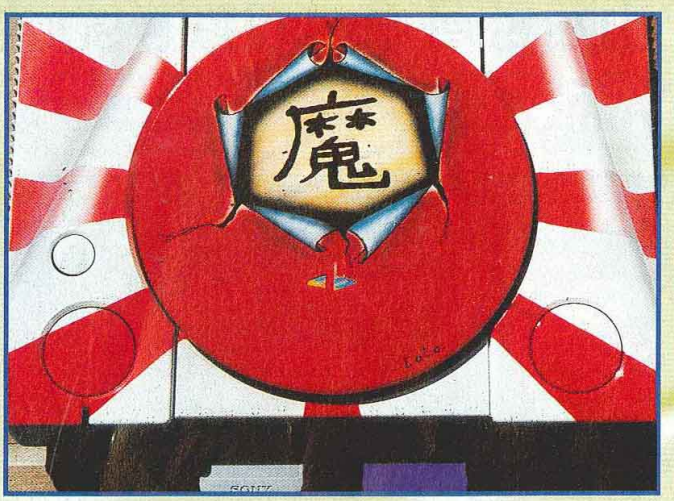
Q *Evan est inquiet à propos de la Dreamcast. Voici ce qu'il écrit : "1/ Si le modem n'est pas livré avec la Dreamcast, pourra-t-on l'acheter ? et est-ce qu'il se placera au même endroit que sur la console japonaise ? 2/ Si le modem n'est pas vendu avec la Dreamcast, la console coûtera-t-elle plus cher qu'au Japon ?".*

R Salut Evan. Je comprends ton problème. Je vais répondre à tes deux questions en même temps (balèze, non ?). Aujourd'hui encore, on ne sait pas si Sega vendra en France la console Dreamcast avec un modem. Ce qui est certain, c'est que si la console est vendue sans, on pourra acheter le modem à part. Bien évidemment, celui-ci se placera au même endroit que pour la console japonaise.
Mais le problème n'est pas de savoir si Sega vendra sa console avec ou sans le modem, mais de savoir si Sega sera le seul provider à proposer un accès à Internet ou bien si Sega offrira le choix du provider (Imaginet, Club Internet, AOL...). Il est encore trop tôt pour répondre à cette question.
Enfin, la console est vendue actuellement aux alentours de 1 500 francs au Japon. Quoi qu'il arrive, la console coûtera plus cher en France qu'au Japon. Cela a toujours été le cas, quel que soit le constructeur (Sony, Sega ou Nintendo)... avec ou sans modem !

L'ESPOIR FAIT VIVRE

Q *Benjamin "voudrait savoir s'il y a un tout petit espoir de rien du tout qu'il y ait un Zelda inédit sur Game Boy Couleur".*

R Salut Benji. Je serai tenté de te répondre "oui et non". Non parce que la version Game Boy Couleur de Zelda n'est pas vraiment différente de la version Game Boy classique, et "oui" parce que le jeu comporte de nouveaux lieux et un nouveau donjon. En effet, la version Game Boy Couleur comporte 9 donjons et non pas 8 comme avant.
Disons que le nouveau Zelda sur Game Boy Couleur est une mise à jour de l'ancien épisode.



Laurent Sorese est le roi de l'aérographe. Voyez ce qu'il a fait de sa Playstation grise ! Magnifique, non ? Si vous voulez donner des couleurs votre console, contactez Laurent au 04 90 09 97 64.

YANNICK TA MÈRE

Q *Yannick n'est pas content, mais alors pas content du tout ! Lisez plutôt : "Consoles+ est un magazine de jeux vidéo et pas de mangas ni de jeux de rôles. Les petits articles traitant d'autres sujets sont à mon avis inutiles, car peu complets. Si je veux lire un article sur un jeu de rôles, j'achète "Cassus Belli", pas Consoles+. Deuxièmement, pas de cadeaux et surtout pas de CD de démo qui ne servent à rien et qui doublent le prix du magazine."*

R Salut, râleur ! Il arrive souvent que des lecteurs poussent un coup de gueule sur certaines rubriques du magazine, et c'est bien normal : on ne peut pas satisfaire certains sans faire râler les autres. Si nous parlons des mangas et des jeux de rôle dans Consoles+, c'est bien évidemment parce ces sujets ont un rapport avec les jeux vidéo. Certes, il ne s'agit pas d'articles aussi longs et poussés que ceux des magazines spécialisés, mais les journalistes qui écrivent ces articles sont des passionnés tout aussi compétents que les autres. Notre spécialiste des jeux de rôles, par exemple, a longtemps travaillé pour... "Cassus Belli". Il sait donc de quoi il parle.
J'estime, pour ma part, qu'une page tous les mois sur l'actualité des JDR est une très bonne idée et n'empiète en aucune façon sur les jeux vidéo. Cette remarque est aussi valable pour les mangas. "Dragon Ball Z", c'était quoi avant d'être un jeu vidéo ? Certainement pas une marque de jambon... Alors, sois indulgent mon ami.
Les cadeaux sont gratuits dans Consoles+, nous ne les faisons pas payer. Bien évidemment, quand Consoles+ proposait à l'époque des CD de démo, nous étions obligés d'augmenter le prix du magazine (le coût de production des CD Playstation est élevé). Mais si je me souviens bien, Consoles+ n'a proposé qu'un seul CD de démo en 1998. Nous ne le faisons plus pour ne pas léser les possesseurs de consoles Nintendo ou Sega.
De plus, de plus, après réflexion, il nous est apparu que proposer des CD de démo est une logique d'éditeur de jeux vidéo. On ne le fera plus. Consoles+ est un magazine de jeux vidéo et notre but est de fournir des tests et de l'info, pas des CD.
Satisfait, Yannick ?

CONSOLES+

RÉDACTION • PUBLICITÉ
150, rue Galliéni
92514 Boulogne-Billancourt
Tél. : 01 41 86 16 00
Fax rédaction : 01 41 86 17 67
Fax pub : 01 41 86 18 96
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

RÉDACTION
Éditeur
Jan Jacob Boom-Wichers
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (AHL)
Secrétariat
Juliette Van Paaschen (16 72)
Rédacteur
Richard Homsy (Spy)
Chef de rubrique
Nicolas Gavet (Niico)
Secrétariat de rédaction
Ivan Gaucher
Maquette
Marie-Pierre Debray, Olivier Mourgeori (1re maquettiste)
Ont collaboré à ce numéro
Christophe Kagotani (correspondant permanent au Japon), Gia-Dinh To, François Garnier (le Panda), Maxime Roure (Switch), Sébastien Le Charpentier (Cheub), Fabrice Collin, Tiburce Oger, Philippe Karakasyan, Pierre Koch (Toxic), Bomboy, Vincent Leleurch (Vince), Nathalie Reuiller, Suzie Gorini

PUBLICITÉ
Directrice commerciale
Lara Wytochinsky (16 24)
Directrice de publicité
Carine Barrel (16 31)
Chefs de publicité
Caroline Saint-Blanca (16 32)
Clarisse du Rivau (18 39)
Fax : 01 41 86 18 96
Maquette publicité
Dominique Chagnaud
Bureau de Lyon
Catherine Laurent. Tél. : 04 78 62 65 10

MARKETING
Responsable marketing
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)
Assistante marketing
Annie Perbal (17 55)

TÉLÉMATIQUE
Responsable télématique
Laurence Vié (17 03)

FABRICATION
Chef de fabication
Isabel Delanoy (17 90)

SERVICE ABONNEMENTS
Tél. : 01 64 81 20 23
France : 1 an (12 numéros) : 345 F (TVA incluse)
Europe et étranger tarif économique : 1 an (12 numéros) : 457 F
(tarifs avion : nous consulter)
Belgique : 1 an (12 numéros) : 3 333 FB.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire/postal ou carte bancaire
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant : EMAP ALPHA S.A. Siège social : 41-43, rue du Colonel-Avia, 75015 Paris. **Principal actionnaire :** EMAP FRANCE. **Propriétaire :** EM-IMAGES. **PDG et directeur de la publication :** Arnaud Roy de Puyfontaine. **Directeur délégué :** Marc Auburtin. **Directeur d'édition pôle :** Vincent Cousin. **Directeur du marketing:** Roland Claverie. **Responsable administratif et financier :** Christel Marjotte Beylerian. **N° de commission paritaire : 0400 K7320.** **Dépôt légal :** mars 1999. **Photogravure :** Key Graphic, PPDL. **Imprimerie :** Imayé, Laval (53). Fecomme Quebecor. **Distribution :** Transport Presse. **Département diffusion. Directeur délégué :** Pierre Christophe. **Directeur des ventes France/Export :** Annie Baron. **Trade Marketing :** Marlène Reux. **Ventes** (réservé aux dépositaires de presse) : Synergie Presse, Immeuble Le Ventose, 2, rue des Bourets, 92150 Suresne. Téléphone vert (réservé aux dépositaires de presse) : 08 00 01 46 23. Terminal ordinateur E76.

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. ISSN 1162-8669.

"LE PLUS PETIT MAIS LE PLUS COSTAUD DES HEROS DEBARQUE SUR PLAYSTATION"

THE ADVENTURES OF

MONKEY HERO

PlayStation

TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE

blam!

PROST PEUGEOT

PEUGEOT

Pure trajectoire

Speedfight

Photos non contractuelles. Crédits photos : Thierry Bovy, Eric Vargoliu, agence D.P.P.I.

3615 Peugeot Scooters
1,29 F la minute

Peugeot Motocycles
Système qualité
certifié iso 9001

Peugeot
Motocycles
recommande

ESSO